



**INSTITUTO
FEDERAL**
Paraíba

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
CAMPUS CABEDELO**

MARIA RIZONEIDE ARAÚJO PONTES

**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO FOMENTO AO
APRENDIZADO**

**CABEDELO - PB
2022**

MARIA RIZONEIDE ARAÚJO PONTES

**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO FOMENTO AO
APRENDIZADO**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus Cabedelo* - PB, como requisito para a obtenção do título de Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Prof. Dra. Daniella de Jesus Lima

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

P814g Pontes, Maria Rizeide Araújo.
Gamificação como Recurso Metodológico no Fomento ao Aprendizado. /
Maria Rizeide Araújo Pontes. – Cabedelo, 2022.
22 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência para Educação
Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
da Paraíba – IFPB.

Orientadora: Profa. Dra. Daniella de Jesus Lima

1. Gamificação. 2. TIC. 3. Didática. I. Título.

CDU 37:02:004

MARIA RIZONEIDE ARAÚJO PONTES

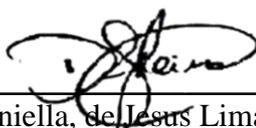
**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO FOMENTO AO
APRENDIZADO**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus Cabedelo* - PB, como requisito para a obtenção do título de Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica.

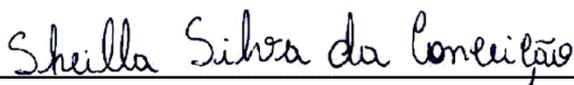
Orientadora: Prof. Dra. Daniella de Jesus Lima

APROVADO EM: 04 / 05 / 2022

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Daniella, de Jesus Lima - Orientadora
Faculdades Integradas do Extremo Sul da Bahia (UnesulBahia)



Profa. Dra. Sheilla Silva da Conceição – Examinadora
Pesquisadora da Universidade Federal de Sergipe - UFS



Prof. Dr. Thiago Conrado de Vasconcelos - Examinador
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB

“Não acredito em circunstância: os indivíduos de sucesso são aqueles que saem e procuram as condições que desejam; e, se não as encontram, criam-nos”.

George Bernard Shaw

AGRADECIMENTOS

A DEUS, por toda graça, sabedoria e força a mim concedida, por me ajudar a poder enfrentar tantos desafios impostos durante essa caminhada prazerosa e gratificante.

Aos meus pais Rosinete e José, principalmente a minha mãe pelo apoio incondicional e incentivo em todos os momentos que precisei academicamente e na vida pessoal, o meu obrigado eterno, palavras são poucas para descrever tudo que ela faz por mim.

A minha irmã Rizonete, pelo incentivo cotidiano para sempre continuar em busca desse objetivo, pelo apoio ao logo do curso me compreendendo nos momentos de estresse e desânimo.

Aos meus sobrinhos, Hilary Marcelle, Pedro Henrique e Dimas Neto que alegram meus dias e me abastecem de amor sincero para continuar na estada da vida.

Ao meu amor, Daniel Rodrigues por todo apoio, palavras de carinho e incentivo durante a trajetória final deste curso.

A minha querida orientadora, professora Dra. Daniella de Jesus Lima, por toda compreensão e aprendizado construído ao longo desta pesquisa, minha sincera gratidão!

A colega de curso Dayane Ribeiro, a qual construí uma amizade sincera e um companheirismo valioso diante das dificuldades impostas durante o curso. Seu altruísmo me ajudou chegar ao final deste curso.

A minha amiga Geysel Carla Oliveira, por sua amizade sincera em todos os momentos da vida e deste curso, me apoiando e incentivando a não desistir. Obrigada por ser minha amiga!

RESUMO

Levando em consideração a relevância da gamificação no processo educativo, objetivamos, neste estudo, compreender a importância do uso de recursos tecnológicos na educação. Realizou-se um estudo bibliográfico de cunho qualitativo. Constatou-se que a aplicação de aulas com atividades gamificadas trazem motivação e engajamento dos estudantes. Aferimos que a gamificação possibilita ao aluno a autoavaliação diante do seu conhecimento em relação ao conteúdo abordado, além do engajamento, atratividade, motivação e potencial estratégia no processo de aprendizagem. No estudo foi sugerida uma atividade gamificada para aplicação no ensino técnico. Nesse contexto, compreendemos que a utilização de atividades gamificadas trazem uma ressignificação dos conteúdos estudados.

Palavras-chave: Estratégia metodológica. Gamificação. Aprendizagem.

ABSTRACT

Taking into account the relevance of gamification in the educational process, we aim, in this study, to understand the importance of using technological resources in education. A qualitative bibliographic study was carried out. It was found that the application of classes with gamified activities bring motivation and student engagement. We verified that gamification allows students to self-assess their knowledge regarding the content covered, in addition to engagement, attractiveness, motivation and potential strategy in the learning process. In the study, a gamified activity was suggested for application in technical education. In this context, we understand that the use of gamified activities brings a re-signification of the studied contents.

Keywords: Methodological strategy; Gamification; Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Panorama visual do site Quizizz

20

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Autores citados na pesquisa e suas contribuições para a área

17

LISTA DE SIGLAS

- IFPB** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
- TDIC** Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	TECNOLOGIAS DIGITAIS A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO: METODOLOGIAS ATIVAS	13
2.1	GAMIFICAÇÃO	15
3	METODOLOGIA	17
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	18
4.1	PROPOSTA DE ATIVIDADE GAMIFICADA	20
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
	REFERÊNCIAS	21

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) estão cada vez mais em evidência atualmente. A necessidade do uso de métodos e metodologias que aproximassem as pessoas do trabalho, familiares, alunos, professores e escola, tem exigido a sua utilização de forma eficiente e valiosa.

No ambiente escolar sempre foi necessário o uso de metodologias didático-pedagógicas que trouxessem melhorias para o processo de aprendizado dos alunos. As metodologias ativas possuem essa função de facilitar proporcionar uma aprendizagem significativa e engajar o aluno nas aulas. Quebrar paradigmas e trazer para o contexto escolar transformações profundas e necessárias para o desenvolvimento de habilidades ao longo da vida do aluno.

A gamificação é uma metodologia que atua como auxiliar no desenvolvimento e na potencialização das habilidades dos alunos, integrando e correlacionando aos elementos dos jogos as atividades promovidas no espaço escolar.

Partindo da premissa de que não se é possível aplicar o mesmo método de aulas tradicionais do século passado para atrair a atenção dos alunos, é importante introduzir e acrescentar metodologias e práticas didático-pedagógicas no cotidiano do espaço escolar que tenham resultados exitosos. Se faz necessário inserir recursos tecnológicos nas aulas e que esses sejam pautados numa aprendizagem significativa.

Considerando a relevância da temática, de forma geral, objetivou-se: compreender a importância do uso da gamificação na educação. E, de forma mais específica, identificar as contribuições da gamificação para promoção do aprendizado; compreender a relevância da gamificação para a motivação do comportamento; e sugerir a importância dessa metodologia para o ensino técnico.

Para realização deste estudo, utilizou-se uma pesquisa em cunho bibliográfico, com busca por livros, artigos, revistas, resumos, teses, dissertações e monografias que contemplem a temática abordada e sirvam como arcabouço teórico.

Levando em consideração a necessidade da inserção e aplicação de metodologias novas e que tragam significância ao aprendizado dos alunos, principalmente no ensino técnico, já que este possui uma tendência a ser mais sistemático e mecânico, buscou-se abordar a temática gamificação e sugerir uma atividade para aplicação na disciplina de gestão empresarial básica do curso Técnico em Administração, na busca por metodologias diferenciadas que possam contribuir ao processo de ensino e aprendizagem.

2 TECNOLOGIAS DIGITAIS A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO: METODOLOGIAS ATIVAS

Na última década as tecnologias digitais deram um grande salto no quesito alcance de usuários, tornaram-se mais acessíveis e de fácil utilização. A educação é um campo que tem avançado paralelo às tecnologias. Não podemos ensinar de forma tradicional a alunos que são nativos digitais, e que estão imersos a tanta tecnologia no seu dia-a-dia. A transformação na existência e nas formas de socialização humana são inevitáveis.

O termo Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação é utilizado para se referir sobre o uso de: “computador, tablet, celular, smartphone e qualquer outro dispositivo que permita a navegação na internet” (COSTA, DUQUEVIZ e PEDROZA, 2015, p.604).

De acordo com Moran (2019), uma aprendizagem ativa aumenta a flexibilidade cognitiva, que consiste na capacidade de realizar diferentes tarefas e de se adaptar a situações diversas e inesperadas. Ou seja, a aprendizagem ativa, com utilização de tecnologias, aumenta o aprendizado. Como salienta Schlemmer (2018, p.93), “no processo de aprender, buscar a informação não basta, ela é somente um dos elementos, sobre o qual os aprendizes precisam estabelecer relações a fim de gerar conhecimento”.

Na educação da atualidade se faz necessário acompanhar os avanços e transformações no mesmo ritmo da sociedade. As escolas precisam transformar o modo de como educar seus alunos, se adaptando ao novo e não limitando a aprendizagem dos alunos a uma mera reprodução de conteúdo, mas sim utilizar novas metodologias que atribuam significado ao aprendizado (TAROUCO *et al.*, 2014).

Quando falamos na necessidade de transformações sob o ensino tradicional diante de tantos avanços tecnológicos, faz-nos parafrasear Paulo Freire, quando fala que a tarefa do homem como ser social é a de ser sujeito de transformação e não mero objeto, quando este fala da esperança de refazer o mundo na luta dos oprimidos e oprimidas, e tudo isso pode ser feito através da educação, prática desveladora, gnosiológica, mas a educação sozinha não faz a transformação do mundo, e sim a implica (FREIRE, 2013 a, 2013b).

Jonh Dewey também foi um grande nome sobre o tema ora citado, na busca de compreender o aluno como um ser integral, ativo e reconstrutor social, visando à preparação do aluno para uma sociedade democrática, industrializada e científica. Dewey possuía uma visão de que uma sociedade estática e distanciada da vida ativa não mais caberia naquele cenário, era necessário a formação de indivíduos a partir de suas experiências num processo contínuo de transformação (SANTOS, 2013).

As metodologias ativas são excelentes exemplos de inovação para o campo educacional, pois “dão ênfase ao papel de protagonista dos aprendizes na sua relação dinâmica com todos os participantes e componentes do processo de ensino e aprendizagem, especialmente com os docentes” (MORAN, 2019, p.08).

As metodologias ativas constituem-se como alternativas pedagógicas e é essencial aliá-las a recursos “que podem levar o aluno a participar do seu processo de aprendizagem, para não cair na ilusão que a tecnologia por si só traz melhoras na educação” (TAROUCO *et al.*, 2014, p. 388). Destarte, métodos que incentivem “à problematização, à busca do conhecimento nas ferramentas de busca e nas redes sociais, ferramentas voltadas à construção de linhas do tempo, histórias em quadrinhos, nuvens de palavras” etc.

Cita Moran (2019) que as metodologias adquirem um sentido amplo na educação, quando impulsionam as pessoas a continuar aprendendo ativamente ao longo da vida. Essas fazem parte de um contexto de grandes transformações no modo, tanto de ensinar como de aprender. “(...) há urgência em reformular objetivos, rever conteúdos e buscar metodologias compatíveis com a formação que hoje a sociedade reclama” (ALENCAR, 2012, p.40).

Nesse sentido, um fator de grande relevância é a mudança de postura daquele que ensina. O que outrora era um professor detentor de todo conhecimento, agora é um mediador e facilitador do aprendizado. Essa mudança também requer uma centralidade da figura docente, que possa colocar em prática características de reuso e interoperabilidade de objetos de aprendizagem que os permitam investir mais tempo no planejamento de práticas pedagógicas e metodologias ativas que tenham significância ao contexto da sala de aula e dos alunos envolvidos no processo (TAROUCO *et al.*, 2014).

Quanto ao aluno, este é a figura e escopo central nas ações do processo educativo, de forma que o conhecimento deva ser construído de forma colaborativa e com protagonismo para que o aprendizado seja significativo.

Um modelo bastante difundido nos últimos anos é o modelo 70-20-10, que consiste em 70% aprendizagem por meio da experiência, 20% aprendizagem com terceiros e 10% aprendizagem em cursos estruturados. Este modelo além de aplicado a empresas, ultimamente tem sido aplicado também a educação criando experiências de aprendizagem engajadoras na gamificação, abordando o âmbito completo de: formação, troca de informação e desenvolvimento. Citam Jennings e Wargnier (s/d, p.17) que “a solução não reside mais no fato de aprender mais, mas, na verdade, saber menos e encontrar a informação pertinente no momento em que ela se faz necessária”.

2.1 GAMIFICAÇÃO

Antes de adentrar ao tema proposto, é importante falar sobre a importância do desenvolvimento de projetos. Como aborda Schlemmer (2018), essa é uma atividade que requer colaboração e cooperação, quando se trabalha com o outro e para a realização de operações mentais com o outro, respectivamente. Assim, é incentivada a aprendizagem através da colaboração e da cooperação, a partir da necessidade de trocas e respeito mútuo.

Cooperação, colaboração e persuasão são palavras e atitudes importantes quando se fala em gamificação. De acordo com Schlemmer (2014; 2015), a persuasão estimula a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., possui como objetivo motivar o comportamento dos alunos e direcioná-los para determinadas ações. A colaboração e cooperação são instigadas por missões, desafios, descobertas e empoderamento em grupo.

Para tanto, é importante compreender o significado do termo gamificação, pois este não se remete apenas a um simples jogar, é muito mais que isso. Explicam Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 15) que a “Gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando assistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”. Cita ainda, Schlemmer (2014) que a gamificação consiste em utilizar a forma de pensar dos games, os estilos e as estratégias de games, bem como os elementos presentes no design de games. Para Alves (2015, p.02) “Soluções gamificadas com foco em aprendizagem de maneira estruturada, simples e prática” são muito relevantes.

A Gamificação trata de analisar os elementos que estão no design de jogo e o tornam divertido, fazendo uma adaptação para contextos que normalmente não são considerados nos jogos tradicionais, ou seja, aproximando os sujeitos do jogo, já que estes possuem aplicação ou produto, no lugar de ser, na origem (...) (SCHLEMER, 2018).

Essa metodologia de aprendizagem, assim pode-se chamar a gamificação, auxiliam no desenvolvimento de algumas habilidades e no engajamento dos alunos, estimulando sua curiosidade e posteriormente sua criatividade. Isso torna as aulas mais dinâmicas e atraem o interesse dos alunos pela aula/disciplina. Cita Alves (2015, prefácio) “Compreender o que há nos jogos e os elementos envolvidos para se promover este engajamento pode nos ajudar a transportar este engajamento para o ambiente de aprendizagem”.

Por conseguinte, um dos objetivos da gamificação é motivar o comportamento dos alunos, cita Alves (2015) que os games podem mudar comportamentos, nós como seres sociais gostamos de compartilhar nossas experiências, comparar nossa rotina, precisamos de

companhia e motivação para alcançarmos algum objetivo, esses são aspectos que a gamificação pode ajudar.

Para a execução de atividades que utilizam a gamificação nas aulas, o importante é o desenvolver da gamificação, ou seja, a parte prática da atividade, que por si só já traz atrativo e aprendizagem. Visto que o desenvolvimento da metacognição “conduz a uma melhoria da atividade cognitiva e motivacional e, portanto, a uma potencialização do processo de aprender” (RIBEIRO, 2003, p.110), também é um fator que vale ser ressaltado dentro dessa metodologia prática de ensino e aprendizagem.

Alves (2015) cita alguns aspectos que facilitam a aprendizagem e promovem engajamento, são eles:

- A estética do jogo, o design;
- Um objetivo claro do jogo;
- Instruções simples e objetivas;
- Um grau de dificuldade que aumente gradativamente de forma a manter o jogador engajado;
- Um sistema de feedback que mostre o progresso.

Neste processo o professor assume o papel de ativador da aprendizagem, ou mesmo animador da inteligência coletiva com que interage, centrando a atividade no aluno e fazendo a gestão do aprendizado. Contudo, o professor desempenha várias funções, como: problematizando, desafiando, articulando, incitando a curiosidade e a autonomia, construindo e resolvendo problemas, proporcionando a autonomia no processo da aquisição de novos saberes, desenvolvendo a cooperação e mediando as ações individuais e grupais (SCHLEMER, 2018). É importante ressaltar que, Segundo Alves (2015, p.11) “que o Gamification não ocorre apenas quando é possível o uso de tecnologia”. Desta forma, o professor está apto a inovar e enriquecer suas aulas mesmo sem o uso da tecnologia, mas com os recursos que estiverem disponíveis.

3 METODOLOGIA

Para a realização deste estudo utilizou-se uma pesquisa de cunho bibliográfico, “cujos dados e informações são coletados em obras já existentes e servem de base para a análise e a interpretação dos mesmos, formando um novo trabalho científico” (LEITE, 2008, p. 47).

Contou-se com uma abordagem qualitativa, por meio da qual a “interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas” (PRODANOV e FREITAS, 2013, p.70).

Tabela 01: Autores citados na pesquisa e suas contribuições para a área

AUTOR	CONTRIBUIÇÃO
Flora Alves	Novas metodologias instrucionais e atua desenvolvendo soluções de aprendizagem engajadoras.
Eliane Schelemer	Temas de hibridismo, multimodalidade na educação corporativa.
Luciane Fadel	A gamificação na educação e em ambientes virtuais de aprendizagem.

Fonte: Autoria própria, 2022.

Na composição dos escritos utilizou pesquisas em livros e buscas na internet, em plataformas como: o Scielo® e Google Acadêmico, em artigos, resumos, teses, dissertações, monografias etc. Buscou-se pelas seguintes palavras-chave: gamificação, gamificação na educação e tecnologias digitais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para composição dos dados desta pesquisa, serão analisados trabalhos que julgamos relevantes, que abordam a temática supracitada e que contemplam vários níveis e modalidades de ensino, trazendo assim, uma dinâmica diversificada para as discussões subsequentes.

Vidal e Mercado (2020) objetivaram identificar as práticas pedagógicas inovadoras no ensino superior com tecnologias digitais da informação e comunicação e dentre elas a gamificação. Para análise dos dados, foram realizadas entrevistas narrativas com 10 docentes de instituições públicas e privadas de diferentes estados brasileiros. Desta forma, foi contatado que é essencial o reconhecimento do estudante como protagonista da aprendizagem e ao docente cabe a autoavaliação, reflexões e reconstruções da sua prática, com mudança de paradigmas e ressignificação das práticas preestabelecidas na docência. Sobre a gamificação, os autores citam a fala de um dos docentes onde relata falas dos alunos em sala de aula dizendo que o professor apenas coloca vídeos, usam a tecnologia, mas não serve como aprendizado.

Complementam o exposto, Costa, Duqueviz e Pedroza (2015) quando dizem que para o aluno o prazer está em descobrir, investigar, reconstruir o conhecimento usando como instrumentos mediadores as TDIC, e desta forma a aprendizagem torna-se um processo inacabado e inovador. O aprendizado é um processo prático, em que o aluno, seja de qualquer nível ou modalidade de ensino, aprende com mais êxito quando se pratica o que outrora fora

estudado na teoria. A tecnologia avança cada vez mais e o alunos, altamente conectados, necessitam que esse avanço aconteça concomitantemente à educação.

Silva *et al.* (2015) abordou a temática gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado em sua pesquisa, buscando integrar conteúdos de disciplinas curriculares distintas no ensino médio de forma mais divertida, dinâmica e envolvente e proporcionar aprendizado mútuo. Desta forma, a pesquisa apresenta a concepção da atividade gamificada, o desenvolvimento e seus resultados e, por fim, a percepção dos estudantes envolvidos na atividade. Verificou-se que as atividades desenvolvidas pelos estudantes conseguiram integrar as disciplinas requisitadas por meio de diversos aspectos, possibilitando o aprendizado de diversos conteúdos em uma mesma atividade didática gamificada. Constatou-se também que a maior parte dos estudantes se sentiu motivada e estimulada a buscar o conhecimento dentro desta atividade gamificada.

Para tanto, compreendemos que a inserção e aplicação de aulas com atividades gamificadas trazem uma melhoria na relação teoria e prática, bem como, esta, traz motivação e engajamento dos estudantes.

Gonçalves (2021), em sua dissertação de mestrado, pesquisou sobre a aplicação da gamificação nos processos de ensino e aprendizagem em um curso técnico no município de São Paulo. Diante de algumas inquietações, a pesquisadora realizou uma pesquisa-intervenção através de: questionários, observação e análise documental. A metodologia aplicada mostrou-se promissora, apesar de que na turma pesquisada haver alunos com mais e menos idade. Um aspecto de grande importância a ser apontado é que a gamificação possibilita ao aluno a autoavaliação diante do seu conhecimento em relação ao conteúdo abordado, além do engajamento, atratividade, motivação e potencial estratégia no processo de aprendizagem. Por fim, a pesquisadora ainda busca dar continuidade à pesquisa com novas aplicações da gamificação, visto que obteve êxito em seus objetivos pretendidos.

Todavia, esta pesquisa vem embasar a relevância da aplicação da gamificação ao processo educativo, como metodologia que pode ser aplicada de forma exitosa no ensino técnico, mostrando-se promotora de conhecimento de forma prática e prazerosa.

4.1 PROPOSTA DE ATIVIDADE GAMIFICADA

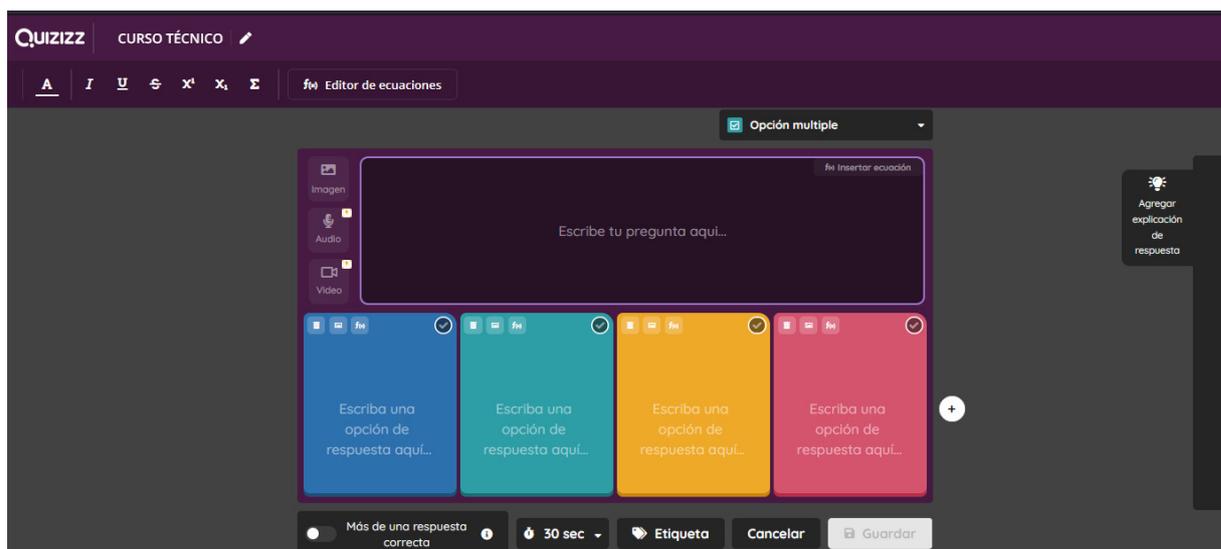
Como já fora abordado neste estudo, a explicitação de conteúdos curriculares ensinados utilizando como ferramenta metodológica a gamificação traz diversos benefícios ao

aprendizado dos estudantes de qualquer modalidade de ensino, visto que estamos na era digital e esse recurso está ao alcance de todos.

A sugestão de atividade gamificada é um quis, jogo de perguntas e respostas, é aplicável ao ensino técnico, ao curso Técnico em Administração na disciplina de gestão empresarial básica, que pode ser ministrada tanto na modalidade presencial ou remota, mas necessita-se de login em celular, computador ou tablet, conectados à internet. A atividade com os alunos dura de 10 a 20 minutos, a depender do número de perguntas

Para aplicação da atividade, o professor deverá preparar a atividade no site www.quizizz.com (Figura 01) sugerimos como tema: gestão empresarial integrada. No site são elaboradas as perguntas de múltipla escolha, com a inserção de recursos como: imagens, vídeos e figurinhas. Ao concluir a quantidade de questões, o professor gera um link, o qual será enviado para os alunos na hora da aplicação da atividade.

Figura 01: Panorama visual do site Quizizz



Fonte: www.quizizz.com

Isso posto, a sugestão é que antes da aplicação da atividade gamificada os alunos já tenham conhecimento da temática. Na hora da aplicação, todos os alunos devem estar conectados a rede de internet e com um aparelho de celular, computador ou tablet. Com o envio do link pelo professor, os alunos têm acesso à plataforma do quis, iniciam colocando seu nome e começam a responder. Durante a execução vai sendo formado um ranking da pontuação dos alunos, que acertaram mais questões e em menos tempo. Por conseguinte, diz Chou (2022), os pontos, as medalhas e o quadro de ranking são importantes como bônus, dependendo do contexto da atividade, mas o importante é que a motivação para tal seja intrínseca onde a atividade em si é divertida, desafiadora e emocionante, com ou sem recompensa.

Essa pontuação vai sendo visualizada tanto pelo professor como pelos alunos, que vão discutindo, conhecendo, articulando, incentivando e motivando uns aos outros ao acerto e à participação na atividade. Na gamificação é fundamental ter o conhecimento aprofundado de como os sistemas de recompensas funcionam, pois elas servem para estimular dois tipos de motivação: a intrínseca (de dentro pra fora) e a extrínseca (de fora pra dentro). Quando um indivíduo é motivado a realizar determinada atividade por prazer, orgulho, desafio etc. ou quando realiza determinada tarefa com a finalidade de conseguir uma recompensa externa, respectivamente (FARDO, 2013). Assim sendo, a motivação que é desenvolvida pela gamificação, também traz relevância para promoção e dinamização do aprendizado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para cumprir tal intento, este trabalho nos permitiu compreender a importância do uso de recursos tecnológicos na educação, a exemplo das metodologias ativas, com ênfase na gamificação, sua atuação e contribuições da gamificação na melhoria e promoção do aprendizado.

A composição deste estudo nos permitiu sugerir uma atividade gamificada para a disciplina de gestão empresarial básica do curso Técnico em Administração, com intuito de contribuir com a utilização de práticas-metodológicas que conduzam o aluno a uma aprendizagem significativa. Com isso, é possível dizer que a análise bibliográfica e os objetivos pretendidos nesta pesquisa foram atingidos.

Contudo, a proposta aqui apresentada tem o intuito de contribuir para execução de aulas gamificadas, ou seja, que utilizem estrategicamente os jogos ou atividades que contenham elementos do pensamento de jogos de forma prática no ensino técnico. Julgamos de suma relevância sua aplicação, visto que não possui nenhum custo e é de fácil desenvolvimento. Espera-se que com a aplicação da proposta supracitada os alunos desenvolvam uma aprendizagem significativa acerca dos conteúdos abordados, bem como, desenvolvam o protagonismo, a autonomia e a socialização, promovendo uma ressignificação do que fora abordado nas aulas teóricas.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, G. C. A matemática e os problemas da vida. **Revista Mundo Jovem**. Ano 50, n. 432, 2012.

ALVES, F. M. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2. ed. rev. e ampl. -- São Paulo : DVS Editora, 2015.

CHOU, Y. **Octalysis: Complete Gamification Framework**. Disponível em: <<https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>> Acesso em: 05 mar. 2022.

COSTA, S. R. S.; DUQUEVIZ, B. C.; PEDROZA, R. L. S. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**. v. 19, n. 3, p. 603-610. São Paulo, 2015.

FADEL, L. M. (Org.) et. al. **Gamificação na educação**. São Paulo : Pimenta cultural, 2014.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de Caxias do Sul, 2013.

FREIRE, P. **Educação e mudança** [recurso eletrônico] 1. ed. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 2013.

_____. **Pedagogia da esperança** [recurso eletrônico] : um reencontro com a pedagogia do oprimido / Paulo Freire. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Paz e Terra, 2013.

GONÇALVES, A. V. **A contribuição da gamificação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos de um curso técnico em administração**. 162 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Nove de Julho. São Paulo, 2021.

JENNINGS, C.; WARGNIER, J. **70:20:10 Explorando os novos territórios da aprendizagem**. Disponível em: <https://mooc.campusvirtual.fiocruz.br/rea/desafios-da-lideranca/curso1/images/texto-70_20_10-Charles_Jennings_e_Jerome_Wagnier.pdf> Acesso em: 25 fev. 2022.

LEITE, F. T. **Metodologia científica: métodos e técnicas de pesquisa: monografias, dissertações, teses e livros**. Aparecida-SP : Ideias & Letras, 2008.

MORAN, J. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. São Paulo : Editora do Brasil, 2019.

PRODANOV, C.C.; FREITAS, E. C. de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RIBEIRO, C. Metacognição: um apoio ao processo de aprendizagem. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 16, n. 1, 2003. p. 109-116.

SANTOS, F. L. da S. Um olhar sobre as contribuições de John Dewey para a educação escolar. In: Colóquio Internacional: educação e contemporaneidade. 7. [Anais]. São Cristóvão – SE, 2013.

SCHLEMMER, E. Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. *In: JULIANO, A. N. et al. (Org). Educação e tecnologias na contemporaneidade.* [recurso eletrônico]. Rio Grande : Ed. da FURG, 2018. P. 88 – 112.

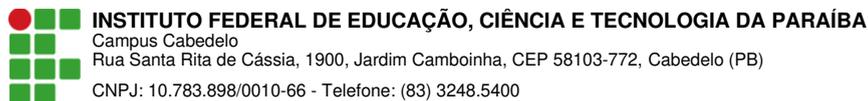
_____. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 23, n. 42, 2014.

_____. Gamificação em contexto de hibridismo e multimodalidade na educação corporativa. **Revista FGV Online**, v. 5, p. 26-49, 2015.

SILVA, A. P. *et al.* Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado. *In: SBGames. 14. [Anais].* Teresina – PI, 2015.

VIDAL, O. F.; MERCADO, L. P. L. Integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação em Práticas Pedagógicas Inovadoras no Ensino Superior. **Rev. Diálogo Educ.**, v. 20, n. 65, p. 722-749, Curitiba, 2020.

TAROUCO, L. M. R. *et al.* (org.) Objetos de Aprendizagem: teoria e prática. *In: CINTED. 2. [Anais].* Porto Alegre : Evangraf, 2014.



Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC

Assunto: TCC
Assinado por: Rizeide Pontes
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maria Rizeide Araújo Pontes, ALUNO (202027410310) DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - CAMPUS CABEDELLO**, em 28/06/2022 20:53:29.

Este documento foi armazenado no SUAP em 28/06/2022. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 558355
Código de Autenticação: 2ec25477dc

