



## **PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO**

Ampla associação entre a Universidade de Cuiabá e o  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de  
Mato Grosso



**PAULO JEAN DO CARMO ROSA**

**GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O PROCESSO DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO PROFISSIONALIZANTE (SENAC)**

Cuiabá – MT  
2024

**PAULO JEAN DO CARMO ROSA**

**GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O PROCESSO DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO PROFISSIONALIZANTE (SENAC)**

**Orientador:** Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Edenar Souza Monteiro  
Linha: Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Escolar  
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Ensino (PPGE<sub>n</sub>), nível mestrado da Universidade de Cuiabá em associação ampla com o Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Mato Grosso, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ensino.

Cuiabá – MT  
2024

## FICHA CATALOGRÁFICA

### **Dados internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)** **Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UNIC**

---

R788g

ROSA, Paulo Jean do Carmo

Gamificação como metodologia ativa para o processo de ensino e aprendizagem de educação profissionalizante (Senac) / Paulo Jean do Carmo Rosa – Cuiabá MT, 2024

108 p.: il.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação stricto sensu, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino, na Linha de Pesquisa: Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Escolar. Universidade de Cuiabá – UNIC – associado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, 2024

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Edemar Souza Monteiro

1. Gamificação. 2. Tecnologias. 3. Educação.

CDU: 377.12

---

Terezinha de Jesus de Melo Fonseca - CRB1/3261

**UNIVERSIDADE DE CUIABÁ**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU*  
EM ENSINO**

**ATA DEFESA DE DISSERTAÇÃO**

Em 11 de dezembro de 2024, às 16h, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos membros abaixo identificados, com o objetivo de julgar a Defesa da Dissertação de Paulo Jean Do Carmo Rosa, intitulada “Uso de elementos dos jogos em contextos educacionais: a gamificação como estratégia para os processos didático-pedagógicos”, sob orientação de Profa. Dra. Edenar Souza Monteiro. O(a) presidente da banca, abrindo a sessão, após expor as normas, pediu ao candidato(a) para iniciar a apresentação. Seguiu-se arguição pela banca examinadora, e encerrada a exposição e a arguição, a comissão reuniu-se e deliberou para proceder ao julgamento pelo seguinte resultado:

☒ **APROVAÇÃO**   ☐ **REPROVAÇÃO**

Houve sugestão de alteração do título?

☒ **SIM**   ☐ **NÃO**

Se sim: \_GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO PROFISSIONALIZANTE (SENAC)\_

Nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente ata, que vai assinada pelos membros da banca examinadora.

Cuiabá, 11 de dezembro de 2024.

**Membros da Banca:**

**Profa. Dra. Edenar Souza Monteiro**

**Profa. Dra. Laura Isabel Marques Vasconcelos De Almeida**

**Profa. Dra. Helenara Regina Sampaio Figueiredo**

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste sonho e para o sucesso desta pesquisa. Em primeiro lugar, agradeço a Deus, por me proporcionar a oportunidade de realizar o sonho do Mestrado, um marco importante em minha vida e trajetória acadêmica. Sem a Sua graça e orientação, nada disso seria possível.

A minha esposa, Marielly de Souza Oliveira, merece todo o meu reconhecimento e carinho. Agradeço imensamente pela paciência, parceria, carinho e compreensão em todos os momentos, especialmente nas fases mais desafiadoras. Sua presença foi fundamental para que eu conseguisse conciliar todos os aspectos da minha vida durante essa jornada.

Aos meus filhos, Clara Maria, Heitor Souza e Henry Souza, dedico um agradecimento especial, pois é por eles que me esforço e busco sempre o melhor. Cada passo que dei nesta caminhada foi pensando em proporcionar um futuro mais promissor para vocês.

Sou eternamente grato à minha mãe, Marilda José do Carmo, que esteve ao meu lado com seu apoio incondicional e incentivo em todos os momentos da minha vida. Seu exemplo de dedicação e força foi essencial para que eu chegasse até aqui.

Não posso deixar de agradecer também às minhas gestoras, Rachel Mariano e Rosana Abutakka, pela confiança e compreensão em permitir que eu realizasse esse Mestrado, conciliando com minhas responsabilidades profissionais. O apoio de ambas foi fundamental para que eu conseguisse equilibrar o trabalho e os estudos de forma eficaz.

À Universidade UNIC – Universidade de Cuiabá e ao IFMT – Instituto Federal de Mato Grosso, expresso minha gratidão pela oportunidade de fazer parte dessas instituições que oferecem ensino de qualidade e contribuíram significativamente para minha formação acadêmica.

Aos professores doutores do programa do curso de Mestrado em Ensino, sou grato pelo conhecimento compartilhado com tanta competência e dedicação. Cada aula e orientação ajudaram a concretizar este estudo e a expandir meus horizontes acadêmicos.

A minha estimada orientadora, Professora Doutora Edenar Souza Monteiro, merece um agradecimento especial. Suas orientações e direcionamentos, sempre feitos com muito carinho e paciência, foram essenciais para a construção do meu conhecimento e para a realização desta pesquisa. Sua contribuição foi imprescindível para o meu crescimento acadêmico e pessoal.

Por fim, agradeço aos colegas da turma de Mestrado em Ensino, por tornarem esse período acadêmico mais leve e satisfatório. Cada um de vocês contribuiu para tornar essa jornada mais agradável e enriquecedora. E, a todos que de alguma forma contribuíram, seja direta ou indiretamente, minha sincera gratidão.

A cada um de vocês, muito obrigado!

ROSA, Paulo Jean do Carmo. **Gamificação como metodologia ativa para o processo de ensino e aprendizagem da Educação Profissionalizante (Senac)**. 2024. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEEn). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) em associação com a Universidade de Cuiabá (UNIC), Cuiabá.

## RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar como o uso de elementos de jogos, enquanto recurso de gamificação, aliado às tecnologias digitais, se configurou como metodologia ativa no cotidiano escolar do Centro de Educação Profissional do Senac (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial) Boa Esperança, com foco nas turmas de Aprendizagem Profissional. Essas turmas são compostas por alunos regularmente matriculados no Ensino Médio, conforme requisito para sua participação. A pesquisa teve como foco principal os professores regularmente contratados, que atuam diretamente no ensino dessas turmas, explorando suas percepções e práticas relacionadas à gamificação e às tecnologias digitais. A gamificação, compreendida como uma metodologia ativa, caracteriza-se pela aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de promover o engajamento, a interação e a aprendizagem dos participantes. Essa abordagem, potencializada pelas tecnologias da informação e comunicação, amplia as possibilidades de sociabilidade e engajamento no ambiente educacional, mas também suscita questões sobre sua aplicabilidade e impacto. Para investigar essas questões, o estudo adotou uma abordagem qualitativa, conforme as concepções de Flick (2014), organizando os dados em eixos temáticos e utilizando a técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011). A coleta de dados foi realizada por meio de análise dos planos de aula, observações em sala e entrevistas semiestruturadas com professores do Senac Boa Esperança, que se dispuseram a participar após convite, engajados no ensino voltado para essa faixa etária e perfil educacional. Os resultados indicaram que, embora muitos professores reconheçam o potencial da gamificação como metodologia ativa e utilizem elementos de jogos em suas aulas, essa aplicação nem sempre ocorre de forma sistemática ou intencional. Identificaram-se benefícios significativos para os processos didático-pedagógicos, como maior engajamento dos alunos e facilitação do aprendizado, mas também desafios, como a necessidade de formação continuada dos professores e a adequação das tecnologias disponíveis. Assim, a pesquisa contribuiu para o entendimento das práticas pedagógicas contemporâneas, evidenciando a relevância da gamificação como metodologia ativa e reforçando a importância de investir em suporte e capacitação para os educadores, a fim de aprimorar a implementação de estratégias gamificadas e tecnológicas no ambiente educacional.

**Palavras-Chave:** Gamificação. Tecnologias. Educação.

ROSA, Paulo Jean do Carmo. **Gamificação como metodologia ativa para o processo de ensino e aprendizagem da Educação Profissionalizante (Senac)**. 2024. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEEn). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) em associação com a Universidade de Cuiabá (UNIC), Cuiabá.

## **ABSTRACT**

This study aimed to analyze how the use of game elements, as a resource of gamification combined with digital technologies, was configured as an active methodology in the school environment of the Professional Education Center of Senac (National Commercial Learning Service) Boa Esperança, focusing on Vocational Training classes. These classes consist of students regularly enrolled in high school, as a prerequisite for participation. The research primarily focused on regularly employed teachers who directly teach these classes, exploring their perceptions and practices related to gamification and digital technologies. Gamification, understood as an active methodology, is characterized by the application of game elements in non-gaming contexts, aiming to promote engagement, interaction, and learning among participants. This approach, enhanced by information and communication technologies, expands the possibilities for sociability and engagement in the educational environment but also raises questions about its applicability and impact. To investigate these issues, the study adopted a qualitative approach, following the concepts of Flick (2014), organizing the data into thematic categories, and employing Bardin's (2011) content analysis technique. Data collection was conducted through lesson plan analysis, classroom observations, and semi-structured interviews with teachers from Senac Boa Esperança, who voluntarily agreed to participate after an invitation, and who are engaged in teaching this age group and educational profile. The results indicated that, although many teachers recognize the potential of gamification as an active methodology and use game elements in their classes, this application does not always occur systematically or intentionally. Significant benefits were identified for teaching and learning processes, such as increased student engagement and facilitated learning, along with challenges like the need for ongoing teacher training and the adaptation of available technologies. Thus, the research contributed to the understanding of contemporary pedagogical practices, highlighting the relevance of gamification as an active methodology and reinforcing the importance of investing in support and training for educators to improve the implementation of gamified and technological strategies in the educational environment.

**Keywords:** Gamification. Technologies. Education.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Planejamento sobre Análise SWOT.....	48
Figura 2 – <i>Canva</i> sobre a Análise SWOT.....	50
Figura 3 – Planejamento sobre Fundamentos da IA.....	50
Figura 4 – Nuvem de palavras sobre os fundamentos da IA.....	52
Figura 5 – Planejamento sobre Comunicação Não Violenta (CNV).....	53
Figura 6 – Planejamento sobre Marketing Digital.....	55
Figura 7 – Criação de página de simulação de Marketing Digital no <i>Wix</i> .....	57
Figura 8 – Planejamento sobre o futuro do trabalho.....	57
Figura 9 – Formulário digital sobre o futuro do jovem no mercado de trabalho.....	60
Figura 10 – Planejamento sobre os registros do processo de aprendizado na plataforma <i>Wix</i> .....	61
Figura 11 – Planejamento sobre o mural colaborativo no <i>Padlet</i> .....	63
Figura 12 – Planejamento sobre conceitos de marketing e vendas.....	65
Figura 13 – Planejamento sobre postura profissional em redes sociais corporativas.....	65

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 01 – Dissertações e Teses: Gamificação com uso de tecnologias digitais na Educação – 2017 a 2023.....	35
Quadro 02 – Perfil dos professores.....	43
Quadro 03 – Planos de aula identificados com metodologias de gamificação.....	47

## **LISTA DE SIGLAS**

<b>BDTD</b>	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
<b>BNCC</b>	Base Nacional Comum Curricular
<b>CNV</b>	Comunicação Não Violenta
<b>IA</b>	Inteligência Artificial
<b>IFMT</b>	Instituto Federal de Mato Grosso
<b>PBL</b>	Problem Based Learning (Aprendizagem Baseada em Problemas)
<b>SENAC</b>	Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
<b>SENAI</b>	Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial
<b>SWOT</b>	Strengths (Forças) / Weaknesses (Fraquezas) / Opportunities (Oportunidades) / Threats (Ameaças)
<b>TDIC</b>	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
<b>UCPEL</b>	Universidade Católica de Pelotas
<b>UFAL</b>	Universidade Federal de Alagoas
<b>UNESP</b>	Universidade Estadual Paulista
<b>UNIC</b>	Universidade de Cuiabá
<b>UNICESUMAR</b>	Instituição de Ensino Superior em Maringá
<b>UNINTER</b>	Centro Universitário Internacional

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
Justificativa.....	18
1 A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E O CONTEXTO EDUCACIONAL.....	23
1.1 Revisões de Literatura na Área.....	35
2 PERCURSO METODOLÓGICO.....	40
2.1 Perfil dos Professores.....	43
2.2 Lócus da pesquisa.....	44
3 ANÁLISES DOS DADOS DA PESQUISA.....	46
3.1 Análise de Planos de aula.....	47
3.2 Percepções Gerais dos Planos de Ensino.....	68
3.3 Principais Pontos Identificados nas Metodologias Utilizadas.....	70
3.3.1 Gamificação como Estratégia Central para Aumento da Motivação.....	70
3.3.2 A Competição Saudável como Estímulo para a Criatividade e Qualidade.....	71
3.3.3 Gamificação para Fomentar o Trabalho Colaborativo e a Aprendizagem Social.....	72
3.3.4 Uso de Recompensas e Feedbacks no Processo de Avaliação.....	72
3.3.5 Gamificação como Estratégia para a Personalização do Ensino.....	73
3.3.6 Desenvolvimento de Competências do Século XXI.....	73
3.4 Respostas dos Professores.....	74
3.5 ANALISANDO O CONTEXTO EDUCACIONAL.....	87
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	95
6 REFERÊNCIAS.....	98

APÊNDICE 1.....102

APÊNDICE 2.....105

APÊNDICE 3.....106

## INTRODUÇÃO

Minha escolha por pesquisar a gamificação na Educação reflete profundamente minha trajetória pessoal e profissional. Sou Paulo Rosa, educador com mais de 15 anos de experiência, e a conexão entre aprendizado e ludicidade sempre foi evidente para mim. Desde minha infância, quando recebi meu primeiro Super Nintendo aos cinco anos, fui cativado pela capacidade dos jogos de engajar e prender a atenção de forma tão intensa. Essa paixão me acompanhou ao longo da vida e me levou a explorar diversos consoles, como o Game Boy Color, o Nintendo 64 e todas as versões do Playstation, do 02 ao 05. Cada experiência contribuiu com momentos de imersão, aprendizado e superação que me moldaram, tanto como pessoa quanto como educador.

Minha relação com os games nunca se limitou ao entretenimento; ela influenciou minha visão sobre o potencial transformador dos jogos no campo da Educação. Os desafios, recompensas e a necessidade constante de adaptação nos games ensinaram-me a lidar com obstáculos de forma dinâmica, a persistir diante de adversidades e a valorizar cada conquista como parte de um processo contínuo de desenvolvimento. Essas experiências me motivam a repensar a Educação, buscando práticas que engajem os alunos com desafios propositivos, interação ativa e dinâmicas que prendam seu interesse, assim como os jogos fazem.

Hoje, como pai de três filhos, observo de forma ainda mais clara o impacto dos jogos na formação e no desenvolvimento das novas gerações. Vejo como *Fortnite*<sup>1</sup> promove cooperação e organização em grupo, como Minecraft estimula a criatividade e a exploração sem limites, e como as curvas de aprendizado de *Dark Souls*<sup>2</sup> desafiam a resiliência, a paciência e a capacidade de superação. Esses exemplos demonstram o quanto os games podem ser uma fonte rica de desenvolvimento e aprendizagem significativa, indo muito além de simples passatempos.

---

<sup>1</sup> *Fortnite* é um jogo eletrônico multijogador online revelado originalmente em 2011, desenvolvido pela Epic Games

<sup>2</sup> *Dark Souls* é uma série de jogos eletrônicos de RPG de ação e fantasia sombria desenvolvida pela FromSoftware e publicada pela Bandai Namco Entertainment.

Minha trajetória profissional, iniciada em 2007, sempre foi pautada pela busca por novas estratégias que pudessem despertar o engajamento dos alunos e melhorar sua experiência no aprendizado. Desde o início da minha carreira como professor de Ciências e Biologia no Ensino Fundamental (anos finais) e no Ensino Médio, percebi que havia uma desconexão entre os conteúdos abordados e o interesse dos alunos. O desafio de manter o foco e a motivação nas aulas me levou a explorar diversas abordagens pedagógicas, mas na época, eu ainda não tinha um entendimento aprofundado sobre conceitos como a gamificação.

Em 2012, ingressei no Sesc em Cáceres como professor da Educação de Jovens e Adultos (EJA), ao mesmo tempo em que também atuei nas Escolas Municipais. Nesse período, a busca por métodos que aumentassem o engajamento dos alunos continuou, e foi uma época de experimentação com diferentes técnicas e abordagens, ainda sem uma base teórica consolidada sobre gamificação. Contudo, minha percepção sobre o impacto de metodologias mais dinâmicas no aprendizado começou a se expandir.

O retorno a Cuiabá, em 2017, para atuar no Sesc Escola, foi um marco importante em minha trajetória. Esse período me proporcionou um contato mais direto com metodologias ativas e com a possibilidade de aplicar novas estratégias no contexto educacional. Ao perceber as boas condições para o uso dessas abordagens, aumentei minha busca por conhecimento na área, o que culminou em minha decisão de ingressar em 2018 na graduação em Tecnologia Educacional pela UFMT. Essa nova graduação me abriu portas para novas metodologias que, mesmo sem compreender completamente a fundo a gamificação, me permitiram enxergar o potencial do uso de tecnologias no ensino.

Minha inquietação com a necessidade de ampliar minha compreensão sobre o uso de tecnologias no ensino foi ainda mais intensificada em 2020, quando ingressei na Pós-graduação em Mídias Digitais para Educação, também pela UFMT. Esse curso expandiu significativamente minha visão sobre as possibilidades da gamificação, já que comecei a perceber a relação entre os jogos digitais, a aprendizagem e o engajamento dos alunos. A cada novo conteúdo abordado, minha convicção sobre a importância dessas ferramentas como agentes motivacionais no ensino foi crescendo.

Finalmente, em 2022, ao concluir minha graduação e pós-graduação, tomei a decisão de ingressar no Mestrado em Ensino (UNIC/IFMT), com o objetivo de aprofundar meu estudo

na área de gamificação. Nesse momento, o uso de elementos dos jogos na Educação passou a ser o foco central de minha pesquisa, pois percebi que ela poderia ser a chave para transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais envolvente, interativa e significativa para os alunos. Assim, minha trajetória acadêmica e profissional está profundamente atrelada à busca por metodologias que alavanquem o engajamento e o aprendizado, com a gamificação emergindo como um campo de grande potencial no contexto educacional.

Dessa forma, investigar os elementos dos jogos na Educação é um caminho que une minha vivência pessoal e profissional. Minha intenção enquanto pesquisador é explorar como as mecânicas dos jogos podem ser aplicadas em práticas pedagógicas, transformando ambientes educacionais em espaços mais dinâmicos, interativos e estimulantes. Acredito que, ao trazer os elementos dos games para a Educação, podemos despertar nos estudantes o mesmo entusiasmo que senti desde minha infância, criando jornadas de aprendizado marcantes, participativas e cheias de significado. Para sustentar essa análise, introduzi um histórico dos games aliado às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), destacando como esses avanços têm redefinido a forma de aprender e interagir com o mundo.

Historicamente, os avanços obtidos pela civilização, mediante descobertas e desenvolvimento de novas tecnologias de facilitação da vida cotidiana, são conhecidos como revoluções industriais. Conforme Venturelli (2017), cada revolução industrial é marcada por um conjunto de descobertas e formas de utilização, possuindo um período delimitado de exploração destas, até o surgimento de novas descobertas. Uma classificação recente, denominada quarta revolução industrial, e que passa a ser adotada por diversos autores, se caracteriza pela ampliação do desenvolvimento da internet, possibilitando novas formas de conectividade e exploração em diversos campos da sociedade. Essas novas configurações de interação e o avanço da mídia, conforme Thompson (1998), sempre desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento das sociedades, seja por meio da fixação simbólica ou possibilidades (espaciais e temporais) de transmissão das informações. Essa utilização de meios técnicos continua a desempenhar papéis essenciais no cenário contemporâneo, havendo significativo aumento das ferramentas, suas funcionalidades e, conseqüentemente, das possibilidades de armazenamento, interação, transmissão, construção e reconstrução das informações.



Nesse sentido, ao analisarmos os contextos atuais, sinaliza-se a importante presença das tecnologias como parte do cotidiano de grande parcela da sociedade, estando presentes em todas as faixas etárias e classes sociais, ainda que a disponibilidade, qualidade e diversificação do acesso estejam diretamente relacionadas às condições socioeconômicas e poder aquisitivo dos indivíduos. Portanto, apesar de o acesso equitativo às tecnologias ainda ser uma problemática, algumas medidas para essa resolução começam a ser implantadas, principalmente nos ambientes educacionais. No que tange às políticas de acesso às tecnologias, conforme Silva (2018), elas se direcionam principalmente às questões de equipamentos e conectividade, porém é preciso levar em consideração o fato de que o acesso à internet e às tecnologias, por si só, não constituem um acesso completo, sendo necessárias habilidades específicas e entendimento para uso desses recursos de modo socialmente válido.

Além das questões estruturais de acesso, é fundamental considerar o desenvolvimento dos chamados letramentos digitais, que envolvem habilidades para interpretar, criar e interagir de maneira crítica com o ambiente digital. Segundo Lankshear e Knobel (2008), o letramento digital não se limita ao uso funcional da tecnologia, mas inclui práticas sociais que permitem aos indivíduos navegar em uma sociedade cada vez mais mediada por tecnologias. Assim, a mediação tecnológica na Educação precisa ir além da disponibilização de dispositivos, requerendo também um enfoque pedagógico que integre esses recursos às estratégias de ensino.

Nesse contexto, as metodologias ativas ganham destaque como uma abordagem educacional que utiliza a tecnologia não apenas como uma ferramenta de apoio, mas como um meio para transformar a dinâmica do aprendizado. Segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas colocam os alunos no centro do processo de ensino, promovendo a autonomia, a interação e o protagonismo. Isso se contrapõe ao modelo tradicional, onde o professor era o detentor exclusivo do conhecimento e os alunos desempenhavam um papel passivo.

Dentre as metodologias ativas, destacam-se estratégias como a sala de aula invertida (Flipped Classroom), a aprendizagem baseada em problemas (Problem-Based Learning) e a gamificação. Essas abordagens compartilham o objetivo de tornar a aprendizagem mais significativa e alinhada às competências do século 21, como criatividade, colaboração e pensamento crítico. Moran et al. (2013) ressaltam que essas práticas não apenas aumentam o

engajamento dos alunos, mas também facilitam a retenção do conhecimento, pois promovem uma aprendizagem contextualizada e prática.

Especificamente sobre a gamificação, essa metodologia ativa utiliza elementos de jogos – como pontuações, desafios, recompensas e narrativas – em contextos educacionais para engajar e motivar os participantes. Huotari e Hamari (2017) definem tal metodologia como a aplicação de princípios do design de jogos em ambientes não relacionados diretamente a jogos, com o objetivo de criar experiências significativas para os usuários. Quando aplicada à Educação, a gamificação busca transformar o aprendizado em uma experiência dinâmica e interativa, aumentando a motivação intrínseca dos alunos.

A utilização dos elementos dos jogos no ensino tem se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e a participação ativa dos alunos. Conforme Kapp (2012), ela não apenas motiva os estudantes, mas também promove a resolução de problemas e a aprendizagem colaborativa, elementos cruciais para o desenvolvimento de competências complexas. Além disso, essa metodologia se alinha aos interesses das gerações mais jovens, que já estão familiarizadas com as dinâmicas dos jogos digitais e se sentem atraídas por experiências interativas.

Por fim, a adoção da gamificação e de outras metodologias ativas no contexto educacional, embora promissora, apresenta desafios que vão desde a formação continuada dos professores até a adequação das infraestruturas tecnológicas. Bacich e Moran (2018) enfatizam que, para que essas abordagens sejam bem-sucedidas, é necessário que os educadores não apenas dominem as ferramentas tecnológicas, mas também compreendam como integrá-las de maneira intencional e significativa em suas práticas pedagógicas. Assim, a transformação do cenário educacional exige um esforço conjunto, envolvendo políticas públicas, formação docente e um olhar atento às necessidades dos alunos.

### **Justificativa**

O engajamento (ou desengajamento) estudantil é uma das principais preocupações no cenário educacional contemporâneo, sendo objeto de pesquisa em muitos países, que objetivam identificar os motivos de tais ocorrências e propor estratégias com intuito de verificar a motivação dos estudantes. Uma pesquisa realizada pela Galeria de Estudos e

Avaliação de Iniciativas Públicas indica que o desengajamento corresponde por cerca de 25% das evasões escolares de estudantes entre 15 a 17 anos (Barros, 2017).

Saindo um pouco do âmbito educacional e entrando no contexto dos games, temos um cenário em que o engajamento não parece ser um problema. No Brasil, por exemplo, cerca de 66% dos brasileiros jogam games eletrônicos, sendo as principais plataformas os smartphones (83%), consoles de videogame (48,5%) e notebooks (42,6%) (Meio e Mensagem, 2019).

Nesse sentido, atualmente, dentre as urgências identificadas no cenário educacional e proposições para sua melhoria, é possível destacar a necessidade de adequação às demandas emergentes da sociedade. (Moran, 2013; Tezani, 2017; Buckingham, 2020). Neste ponto, Buckingham (2010) afirma que esta situação advém do fato de que os sistemas educacionais necessitam de maior utilização, para facilitação das aprendizagens, das tecnologias da informação e comunicação.

Conforme Tezani (2017), as tecnologias da informação e comunicação estão inseridas em todos os contextos da sociedade, possibilitando utilizações e interações diversas, mas essa prática ainda sendo pouco utilizada (ou subutilizada) em contextos escolares. Nesse sentido, os jovens nativos digitais, amplamente habituados com o uso das tecnologias em seu cotidiano, tendem a fazer este uso em contextos diversos.

Para além da utilização das tecnologias, temos as possibilidades trazidas pelos jogos e seus elementos que visam a motivação e engajamento, apresentando novas oportunidades metodológicas e que podem ser utilizadas em consonância com as tecnologias, trazendo um ambiente interessante para a motivação e interesse e, possivelmente, para o melhor desenvolvimento das aprendizagens. Este campo é amplamente estudado nos contextos atuais e caracterizado, por diversos autores, como gamificação. Esta metodologia, como descreverei nas seguintes sessões desta pesquisa, classifica-se como o uso dos elementos dos jogos em contextos diversos, em que os jogos não são usualmente utilizados. Estas estratégias possuem utilização em várias áreas, visando maior engajamento e motivação dos participantes, e possuem um amplo campo de estudo na Educação, demonstrando relativa efetividade no engajamento e satisfação de estudantes.

Nesse contexto, analisando a junção de todos os fatores citados anteriormente, é possível vislumbrar um campo que ainda necessita de maior exploração e estudos. Portanto,

visando ampliar este campo de pesquisa e analisar como o uso de elementos de jogos, enquanto recurso de gamificação, aliado às tecnologias digitais, se configura como metodologia ativa no cotidiano escolar, justifica-se a realização desta pesquisa.

O jogo, conforme Huizinga (1990), é um fenômeno cultural importante na construção social, em que o autor sugere, talvez, que este seja anterior à própria cultura, uma vez que os jogos são observados em diversas espécies animais, sem qualquer participação do homem em seus ensinamentos. Nesse contexto, o jogo apresenta um aspecto profundo e de extrema importância, que ultrapassa os limites puramente físicos ou biológicos.

Em consonância a esse pensamento, Xexéo *et al.* (2017) aponta uma das principais características dos jogos, que é o seu fator de sociabilidade, em que jogadores se reúnem para avaliar suas habilidades, compartilhar sensações e emoções, mesmo entre desconhecidos, de forma cooperativa ou competitiva.

Os jogos, portanto, possuem extrema importância nos processos sociais e produzem ambientes que podem ser potencialmente vantajosos para aquisição de experiências e aprendizados, vide sua característica de engajamento e sensações psicológicas resultantes. Não à toa, os elementos dos jogos começam a ser utilizados nas mais diversas situações, visando, por meio do prazer em jogar e suas recompensas psicológicas produzidas, atingir a objetivos predefinidos. A essas estratégias, muitos autores dão o nome de gamificação, que basicamente é o uso de elementos de jogos em situações de não jogo, ou seja, em contextos alheios ao ambiente dos jogos, visando atingir a um objetivo específico. Esta metodologia passa a ser muito utilizada nos mais variados contextos, sejam cotidianos, corporativos, educacionais e muitos outros.

Este cenário da gamificação é ampliado, de forma ainda mais significativa, pelas tecnologias da informação e comunicação, que agregam novas possibilidades às formas de se jogar, permitindo uma abrangência grandiosa, não se limitando aos contextos presenciais, e trazendo oportunidades mais amplas no quesito sociabilidade.

Nos contextos educacionais, por exemplo, muitos estudos se dedicam a avaliar as potencialidades dos elementos dos jogos para os processos didático-pedagógicos e é neste ponto que temos alguns questionamentos a serem realizados. Os elementos dos jogos costumam ser utilizados no cotidiano educacional pelos professores? A gamificação se

configura como uma estratégia viável, na visão de professores da Educação Básica? Esses professores fazem o uso regular de elementos dos jogos no desenvolvimento de suas aulas? A utilização dessas estratégias ocorre de forma intencional? Quais os benefícios identificados, pelos que utilizam essas estratégias, nos processos didático-pedagógicos?

Com base nessas perguntas, o problema dessa pesquisa se configura como: o uso de elementos de jogos, enquanto recurso de gamificação, aliado às tecnologias digitais, pode se configurar como efetiva metodologia ativa no cotidiano escolar?

Com base neste problema principal, constituímos o seguinte objetivo: analisar como o uso de elementos de jogos, enquanto recurso de gamificação, aliado às tecnologias digitais, se configura como metodologia ativa no cotidiano escolar do Centro de Educação Profissional do Senac (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial) Boa Esperança.

E com tal objetivo geral temos, também, os seguintes objetivos específicos:

- Verificar os contextos de uso dos elementos dos jogos e analisar seu desenvolvimento nos ambientes educacionais;
- Observar o uso dos elementos dos jogos e sua relevância no cotidiano escolar;
- Investigar os fatores de relevância, na visão de professores, da gamificação nos contextos observados;

A pesquisa está dividida em três seções. Na primeira seção, aborda-se o referencial teórico da pesquisa, explorando os conceitos de jogo, seus elementos e suas diversas possibilidades no contexto educacional. São apresentados os fundamentos teóricos que sustentam a gamificação como estratégia pedagógica, além de discutir a evolução dos jogos e seu potencial para engajar e motivar os alunos. A seção também inclui reflexões sobre como essas abordagens podem transformar o ambiente de aprendizagem, promovendo uma interação mais dinâmica entre professores e alunos, e destacando as contribuições de autores que investigam o papel dos jogos e das tecnologias digitais na Educação.

Na segunda seção, discorre-se sobre o percurso metodológico da pesquisa ao longo do processo investigativo. Esta seção detalha as escolhas metodológicas, incluindo a seleção dos participantes e os procedimentos de coleta de dados. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, enfatizando a importância da observação e da análise das práticas pedagógicas dos professores. As técnicas utilizadas, como observações em sala de aula e entrevistas

semiestruturadas, são descritas, evidenciando como cada uma contribuiu para a compreensão do fenômeno estudado.

Na terceira seção, estão apresentadas as análises dos dados da pesquisa, obtidos por meio da observação dos planos de aula de seis professores, bem como da observação das aulas onde foram identificados elementos de gamificação aliados às tecnologias digitais. Além disso, são analisadas as estratégias pedagógicas utilizadas pelos docentes e as percepções coletadas nas entrevistas semiestruturadas. Essa seção fornece uma visão abrangente das práticas de ensino e das experiências dos professores, permitindo uma reflexão crítica sobre a implementação da metodologia no ambiente escolar.

E por fim, apresentamos as considerações finais da pesquisa, conectando as análises realizadas nas seções anteriores. Aqui, são discutidos os principais resultados, ressaltando a efetividade desta metodologia e as suas contribuições para os processos didático-pedagógicos. Essa seção final busca sintetizar as observações e dados obtidos e propor reflexões sobre o uso dos elementos dos jogos e das tecnologias na Educação.

Isto posto, a seção a seguir se debruça em traçar um breve histórico sobre o conceito de jogos, games e seus elementos, examinando as demandas contemporâneas por práticas pedagógicas que integrem habilidades lúdicas e tecnológicas.

## **1. A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E O CONTEXTO EDUCACIONAL**

A Educação contemporânea tem buscado metodologias que promovam o protagonismo do aluno e incentivem uma aprendizagem mais significativa. Nesse contexto, a gamificação se apresenta como uma metodologia ativa que coloca o estudante no centro do processo de aprendizagem, proporcionando uma construção do conhecimento de maneira envolvente e dinâmica. Segundo Kapp (2012), a gamificação envolve a utilização de elementos e mecânicas típicas de jogos, como pontuação, recompensas, desafios e feedback contínuo, com o objetivo de engajar os alunos e promover sua participação ativa no processo educativo. Ao integrar esses elementos no ambiente escolar, os estudantes são incentivados a se aprofundar nos conteúdos, o que favorece o desenvolvimento de habilidades importantes, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração.

Além disso, na metodologia ativa da gamificação é possível promover uma aprendizagem mais personalizada e colaborativa, características essenciais para o desenvolvimento de competências do século XXI, como criatividade, comunicação e autonomia (Freitas; Gama, 2020). Nesse contexto, o professor assume o papel de mediador e facilitador, criando um ambiente de aprendizagem que favorece a interação entre os alunos e o conteúdo, enquanto promove uma abordagem mais desafiadora e participativa. O aluno, por sua vez, se torna o protagonista do seu próprio aprendizado, motivado a superar desafios e avançar por meio da dinâmica envolvente e estimulante dos jogos.

A gamificação, enquanto metodologia ativa, transforma o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais imersiva, dinâmica e colaborativa. Segundo Gee (2003), quando os professores utilizam a metodologia, não se limitam a transmitir informações, mas incentivam os alunos a se envolverem de maneira significativa com o conteúdo, promovendo o aprendizado por meio de atividades que envolvem competição, cooperação e resolução de problemas. Dessa forma, a gamificação é uma metodologia que coloca o aluno como sujeito ativo da aprendizagem, proporcionando uma experiência de aprendizagem prática, em que as descobertas são feitas de forma contínua e colaborativa, seja por meio de jogos, simulações ou missões. Como afirma Vygotsky (2000), a aprendizagem social, que ocorre através da interação entre os alunos, desempenha um papel essencial nesse processo, sendo potencializada pelas dinâmicas de grupo promovidas por esta metodologia.

A aplicação dos elementos dos jogos pode ser realizada de diversas formas, dependendo dos objetivos de aprendizagem e das características dos alunos. Em um estudo de Moran (2015), observou-se que a gamificação, aliada a outras metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas (PBL), torna o aprendizado mais envolvente e eficaz. Nesse modelo, os alunos enfrentam problemas reais ou simulados, sendo desafiados a usar suas habilidades cognitivas e sociais para buscar soluções. A utilização de jogos, pontos e recompensas nesse contexto potencializa o engajamento dos alunos e melhora a retenção de informações, ao mesmo tempo em que favorece a aprendizagem ativa e a aplicação prática do conhecimento adquirido. Outra estratégia que se alinha a essas metodologias é a *sala de aula invertida*, em que os alunos, com o auxílio de elementos dos jogos, se envolvem com os conteúdos antes da aula e utilizam o tempo em sala de aula para discutir, aplicar e aprofundar o que aprenderam.

Quando aplicada corretamente, esta metodologia pode atender às necessidades de diferentes ritmos de aprendizagem, pois oferece uma personalização significativa do processo educacional. Conforme Gee (2003), os jogos permitem que os alunos experimentem, erram e aprendam com seus erros de forma divertida e sem pressões excessivas. Ao combinar a gamificação com outras metodologias ativas, cria-se um ambiente de aprendizagem que, além de ser estimulante e desafiador, favorece o desenvolvimento de habilidades como tomada de decisão, resolução de problemas e criatividade. Esse ambiente dinâmico e imersivo prepara os alunos para os desafios do século XXI, proporcionando uma aprendizagem mais prática, envolvente e significativa.

A gamificação, ao ser incorporada como metodologia ativa, transforma a aprendizagem em uma experiência mais interativa e motivadora. Ela contribui para a formação integral dos alunos, considerando suas dimensões cognitivas e socioemocionais, e potencializa o aprendizado ao criar um ambiente de ensino mais dinâmico e desafiador. Ao integrar os elementos dos jogos com outras metodologias ativas, o educador não só promove uma maior participação dos alunos, mas também os estimula a se aprofundarem no conteúdo de maneira autônoma, colaborativa e divertida, tornando-se mais preparados para a vida profissional e pessoal.

A incorporação de tecnologias digitais e conceitos de gamificação no contexto pedagógico emerge como uma abordagem transformadora, capaz de engajar os estudantes e



potencializar o aprendizado. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a integração de novas tecnologias na Educação é essencial para desenvolver competências que preparem os alunos para os desafios contemporâneos (Brasil, 2018).

A gamificação, conforme definida por Deterding et al. (2011), refere-se à utilização de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos, visando aumentar o engajamento e a motivação dos usuários. No ambiente escolar, isso se traduz em aplicar mecânicas de jogos — como pontuação, recompensas, desafios e narrativas — em atividades de ensino. Gee (2003) argumenta que a metodologia transforma o aprendizado em uma experiência mais dinâmica e interativa, onde os alunos se tornam protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem, ao estimular sua participação ativa e seu envolvimento com os conteúdos.

No Brasil, o uso de tecnologias digitais na educação tem se tornado um tema de crescente relevância. Segundo Afonso, Medeiros e Santos (2020), as tecnologias digitais oferecem grandes possibilidades para transformar a educação, mas também apresentam desafios, como a necessidade de formação contínua para os educadores e a adaptação das metodologias pedagógicas. A pesquisa proposta irá investigar como a combinação de metodologias inovadoras e o uso de tecnologias digitais pode promover a personalização do ensino, permitindo que os estudantes avancem de acordo com seus próprios ritmos e estilos de aprendizagem.

Ademais, a utilização de jogos e plataformas digitais pode promover um ambiente colaborativo. Moran (2015) afirmam que a gamificação estimula a interação entre os alunos, favorecendo o trabalho em equipe e a construção conjunta do conhecimento. A pesquisa analisará, portanto, de que maneira o uso de elementos de jogos, aliado às tecnologias digitais, se configura como metodologia ativa no cotidiano escolar e se essas dinâmicas colaborativas, na visão dos professores, impactam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia e comunicação, que são cada vez mais valorizadas na Educação contemporânea.

Entretanto, a implementação eficaz dessas estratégias requer formação continuada para os educadores. Moran (2015) observa que muitos professores ainda se sentem inseguros ao usar tecnologias digitais e elementos dos jogos, o que pode limitar seu potencial transformador.

Em suma, a combinação de tecnologias digitais e elementos dos jogos pode representar uma estratégia poderosa no campo da Educação. A pesquisa proposta visa analisar como o uso de elementos de jogos, enquanto recurso de gamificação, aliado às tecnologias digitais, se configura como metodologia ativa no cotidiano escolar e as potencialidades dessas abordagens, na visão dos professores, em sala de aula, explorando como elas podem promover o engajamento, a personalização e a colaboração, transformando o processo de ensino-aprendizagem. O papel dos educadores será crucial para essa análise.

Jogos são atividades estruturadas que envolvem regras, objetivos e interações, com o intuito de entreter, desafiar ou educar seus participantes. Eles podem variar desde jogos físicos, como esportes e brincadeiras, até jogos de tabuleiro e videogames, atravessando diferentes culturas e épocas. Segundo Huizinga (1938), em sua obra seminal *Homo Ludens*, o jogo é uma atividade intrínseca ao ser humano e à cultura, funcionando como um elemento fundamental para o desenvolvimento social, cognitivo e emocional. Para Huizinga, o jogo não é apenas uma forma de lazer, mas um comportamento significativo que permite a experimentação e a imersão em realidades paralelas, promovendo a criatividade e a convivência social.

Além disso, jogos são uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais, especialmente no contexto da Educação. Segundo Kishimoto (1994), o jogo educativo é capaz de promover o aprendizado de maneira mais envolvente e dinâmica, estimulando a interação, a cooperação e a resolução de problemas. Ao contrário das metodologias tradicionais, os jogos proporcionam um ambiente seguro para a prática de erros e para o desenvolvimento de competências, tornando o processo de aprendizado mais flexível e estimulante. Quando o aluno participa ativamente do jogo, ele se coloca em uma posição de protagonismo, desenvolvendo capacidades como a tomada de decisão, o pensamento estratégico e o trabalho em equipe.

O psicólogo Lev Vygotsky (1978) também destacou o valor do jogo como um espaço de aprendizado significativo. Ele argumentou que, por meio dos jogos, as crianças conseguem internalizar e praticar regras sociais e cognitivas em um ambiente de experimentação. Vygotsky via o jogo como um veículo para a zona de desenvolvimento proximal, onde os alunos podem realizar tarefas mais complexas com o suporte de outros participantes ou de um mediador, ampliando suas habilidades e conhecimentos.

Com o advento da era digital, os jogos eletrônicos evoluíram de meros passatempos para experiências complexas que envolvem narrativa, estratégia e competição. Segundo James Paul Gee (2003), os videogames possuem grande potencial educativo, pois colocam os jogadores em situações que exigem pensamento crítico, resolução de problemas e cooperação. Gee defende que, em jogos bem projetados, o processo de aprendizado ocorre de forma natural e envolvente, uma vez que os jogadores são constantemente desafiados a superar obstáculos, adquirir novas habilidades e entender sistemas complexos. O jogo digital também promove uma aprendizagem situada, onde o conhecimento é adquirido no contexto de sua aplicação prática.

Hoje, o uso de jogos no ensino, seja por meio de jogos tradicionais ou digitais, tem se tornado cada vez mais popular como metodologia ativa de aprendizado. Ferramentas de gamificação, que utilizam elementos de jogos (como pontos, níveis e recompensas) em contextos não lúdicos, têm sido amplamente aplicadas para motivar e engajar os alunos, criando uma experiência mais interativa e eficiente (Kapp, 2012). Dessa forma, os jogos desempenham um papel crescente na Educação contemporânea, não apenas como entretenimento, mas como mecanismos eficazes de ensino e aprendizagem.

Passando para os jogos digitais, estes são formas de entretenimento interativo, baseadas em plataformas tecnológicas, como computadores, consoles de videogame e dispositivos móveis. Diferentemente dos jogos tradicionais, que podem ser físicos (como jogos de tabuleiro ou esportes), os jogos digitais dependem de software e hardware para seu funcionamento, o que permite experiências imersivas e dinâmicas. Em termos conceituais, um jogo digital pode ser definido como qualquer jogo que utilize dispositivos eletrônicos para criar uma interação entre o jogador e o ambiente virtual. A principal característica dos jogos digitais é a sua capacidade de criar mundos virtuais interativos, nos quais o jogador pode tomar decisões que influenciam o andamento do jogo, oferecendo uma experiência mais personalizada e muitas vezes mais complexa que as formas de jogo tradicionais (Deterding et al., 2011).

A diferença fundamental entre um "jogo" e um "jogo digital" reside no meio e nas possibilidades tecnológicas que o digital oferece. Enquanto os jogos tradicionais podem ser simples, como uma partida de xadrez ou futebol, que exigem apenas regras e materiais físicos, os jogos digitais envolvem gráficos, som, inteligência artificial, e frequentemente exigem o

uso de dispositivos específicos, como controles, teclados ou fones de ouvido. Isso permite que os jogos digitais integrem aspectos como multiplayer online, realidades virtuais ou aumentadas, e até mesmo inteligência artificial que ajusta a dificuldade ou cria desafios de forma autônoma.

Essas inovações tecnológicas proporcionam uma diversidade de experiências que não seriam possíveis em jogos tradicionais, tornando os jogos digitais uma das formas de mídia e entretenimento mais influentes na cultura contemporânea (Juul, 2011).

Os jogos digitais têm se consolidado como uma das indústrias mais influentes e dinâmicas do século 21, ultrapassando até mesmo setores tradicionais do entretenimento, como cinema e música. Estima-se que a indústria global de games tenha atingido um valor de mercado superior a 180 bilhões de dólares em 2021, evidenciando o crescimento exponencial do setor (Newzoo, 2021). Essa expansão é impulsionada pela crescente acessibilidade a tecnologias digitais, que tornam os jogos mais interativos, imersivos e envolventes. Segundo Huizinga (1938), os jogos sempre desempenharam um papel importante nas sociedades, mas a era digital ampliou seu impacto, ao transformar os games em experiências complexas que combinam narrativa, estratégia e competição.

Nesse contexto, os jogos digitais vão além do entretenimento, tornando-se poderosas ferramentas de engajamento e aprendizado. Pesquisadores como Gee (2003) destacam que os videogames promovem habilidades cognitivas importantes, como resolução de problemas, pensamento crítico e cooperação. A capacidade dos jogos de manter os usuários imersos e motivados por longos períodos é justamente o que tem atraído a atenção de educadores e especialistas em aprendizagem, que passaram a incorporar elementos dos games no ensino, processo conhecido como gamificação.

A gamificação na Educação envolve a utilização de mecânicas de jogos, como desafios, recompensas e níveis, para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador. De acordo com Kapp (2012), os elementos de jogos têm o potencial de transformar a forma como os alunos interagem com o conteúdo educacional, criando um ambiente que incentiva a participação ativa, a competição saudável e o progresso contínuo. O caráter engajador dos jogos digitais, quando aplicado à Educação, promove uma experiência de aprendizado mais dinâmica, que motiva os estudantes a superar desafios e alcançar metas, de maneira similar ao

que ocorre nos games. Esse potencial torna os elementos dos jogos uma ferramenta cada vez mais relevante no contexto educacional moderno, especialmente no desenvolvimento de competências essenciais para o século 21.

Um campo que gradativamente toma força nos contextos contemporâneos, sendo frequentemente utilizados nos setores corporativos, comerciais, industriais e, principalmente, educacionais, é a gamificação. Antes de falar desta metodologia, no entanto, precisamos conceituar suas bases, que são os jogos. Conforme Huiziniga (1990), um jogo é um elemento cultural, relacionado aos aspectos sociais, para além de uma perspectiva apenas psicológica, sociológica ou antropológica. Xexéo *et al.* (2017), em suas análises das concepções dos jogos, apresenta uma ampla definição dos elementos que os caracterizam, sendo atividades culturais e voluntárias, não-produtivas, capazes de produzirem grande imersão, permitindo aos jogadores situações de conflito ou colaboração, utilizando-se de um mundo abstrato e sistema de regras específicos, que resultam em efeitos no mundo real e recompensas psicológicas.

Para este trabalho, porém, discordaremos de parte da concepção de Xexéo *et al.* (2017), no que tange a não-produtividade dos jogos. Nesse sentido, adotaremos a perspectiva de que, mesmo que os jogos sejam produzidos com a intenção primordial do puro entretenimento, há de se concordar que a produtividade é uma constante indissociável do jogo. Conforme Leif e Brunelle (1978), por exemplo, o jogo é uma ação que apresenta um valor educacional intrínseco. Nesse sentido, entendemos que o aprendizado é uma produção envolvida em qualquer jogo, mesmo no simples fato de se aprender a jogar.

A partir dessas definições, podemos compreender que o jogo possui elementos característicos, permitindo participações coletivas e competitivas, em um cenário abstrato, permeado por desafios que geram entretenimento, diversão e produções diversas, em que os jogadores buscam um objetivo final, utilizando-se de um sistema de normas e regras específicas, geralmente resultando em recompensas psicológicas.

A gamificação, conceito amplamente explorado nas últimas décadas, refere-se à aplicação de elementos e princípios de design de jogos em contextos não lúdicos para engajar e motivar as pessoas a alcançarem seus objetivos (Deterding *et al.*, 2011). Em sua essência, tal metodologia utiliza mecânicas típicas de jogos, como pontos, níveis, e recompensas, para criar experiências interativas que incentivam a participação e o envolvimento em atividades que, de outra forma, poderiam ser percebidas como desafiadoras ou entediantes. A

gamificação, portanto, apresenta uma concepção peculiar, pois se utiliza dos elementos característicos dos jogos, mas em uma perspectiva diferente. Enquanto os jogos são produzidos com o intuito de divertir e engajar, gerando produções diversas em seu desenvolvimento, a gamificação prioriza a produtividade, utilizando estratégias engajadoras e motivadoras como intermédio, para facilitar a obtenção do seu objetivo principal.

Na Educação, esta metodologia tem se revelado uma estratégia inovadora e eficaz para transformar o ambiente de aprendizagem. De acordo com Gee (2003), jogos bem projetados possuem características que tornam o processo de aprendizado mais dinâmico e envolvente. Esses jogos incentivam o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade, além de promover a colaboração e a competição saudável entre os alunos. A integração de elementos de jogos no contexto educacional visa não apenas aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes, mas também aprimorar a retenção de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades práticas (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Além disso, estudos mostram que a gamificação pode atender a uma variedade de estilos de aprendizado, proporcionando um ambiente mais inclusivo e adaptável para os alunos (Hamari et al., 2016). Ao criar um ambiente de aprendizagem que simula desafios e recompensas típicos de jogos, esta metodologia tem o potencial de transformar a experiência educacional, tornando-a mais interativa, personalizada e efetiva. Portanto, sua importância na Educação não reside apenas na capacidade de engajar, mas também na possibilidade de moldar práticas pedagógicas que atendam às necessidades diversificadas dos alunos na era digital.

Nos ambientes educacionais, os elementos dos jogos se apresentam como uma possibilidade para subsídio das aprendizagens, uma vez que seus elementos tendem a possibilitar a elaboração de estratégias pedagógicas dinâmicas, atrativas e que abarquem elementos da contemporaneidade e demandas das juventudes, como as tecnologias da informação e comunicação.

É interessante notar, a respeito das compreensões sobre gamificação, que, apesar de encontrarmos autores com pensamentos diversos sobre os elementos que caracterizam essa prática, há um consenso geral de que a metodologia, em termos gerais, se configura como a utilização de elementos dos jogos em contextos de não jogos (contextos em que os jogos não

são usualmente aplicados), com o intuito de se obter uma produção por intermédio de estratégias de engajamento e motivação. (Meira E Blikstein, 2020; Mattar, 2010; Busarello, 2016).

Analisando os autores na área de gamificação, é possível selecionar elementos característicos entre si, que demonstram algumas especificidades para a composição das estratégias e, dentre esses elementos, podem ser destacados, por exemplo, algumas ferramentas características para o desenvolvimento das estratégias. Dentre as principais ferramentas, é possível verificar uma concordância com as seguintes:

- Personalização: a gamificação comumente permite a criação de avatares e a personalização dos ambientes;
- Desafios e missões: são direcionadores da narrativa e orientadores do processo de obtenção dos objetivos;
- Badges/Distintivos: São as premiações pela transposição dos desafios;
- Pontuações e níveis: permitem controlar o progresso e facilitar a comparação e mensuração dos avanços;
- Feedback: a gamificação deve permitir respostas imediatas em relação às ações dos participantes, favorecendo a compreensão clara de seus erros e acertos;

Além das ferramentas características, percebemos, nas análises dos autores, que a gamificação se beneficia de outros elementos, que facilitam seu desenvolvimento e, conseqüentemente, o alcance dos objetivos. Podemos destacar a contextualização como um elemento importante, uma vez que permite uma imersão mais efetiva na narrativa, bem como a motivação, podendo esta ser intrínseca ou extrínseca, como elemento de facilitação do engajamento, além das recompensas psicológicas resultantes dos processos.

Um elemento que também predomina na maioria das pesquisas na área de gamificação é a possibilidade de que os participantes atinjam o estado do Fluxo que, conforme Csikszentmihalyi (1990) se caracteriza como um estado de extrema imersão, concentração e produtividade, quando o indivíduo se desconecta de tudo ao seu redor, perdendo a noção do tempo e de si mesmo.

O conceito de estado de fluxo, proposto por Mihaly Csikszentmihalyi (1990), ocupa uma posição central nas discussões sobre gamificação no contexto educacional. Segundo Csikszentmihalyi, o estado de fluxo é caracterizado por uma profunda imersão, concentração e produtividade, onde os indivíduos se desconectam do mundo ao seu redor e perdem a noção de tempo e de si mesmos enquanto executam uma atividade desafiadora, mas ao mesmo tempo gerenciável. Esse estado é considerado uma experiência otimizada de engajamento, capaz de potencializar o aprendizado e o desenvolvimento pessoal. Para que seja alcançado, o fluxo requer condições específicas, como o equilíbrio entre desafios e habilidades, objetivos claros e feedback imediato. Essas condições são muitas vezes encontradas em atividades gamificadas, o que estabelece um vínculo forte entre os dois conceitos.

A gamificação, ao introduzir elementos típicos dos jogos em ambientes não lúdicos, como recompensas, níveis, missões e desafios progressivos, cria um cenário propício para o alcance do estado de fluxo. O trabalho de Deterding et al. (2011) reforça que esta metodologia busca motivar e engajar os participantes ao aplicar princípios do design de jogos, permitindo que os indivíduos experimentem altos níveis de concentração e satisfação. Essa integração se torna particularmente relevante na Educação, onde o uso de elementos gamificados pode ajudar os alunos a manterem-se engajados em atividades que exigem concentração prolongada. Kevin Werbach (2012), um dos expoentes no campo da gamificação, enfatiza que os jogos e seus elementos promovem um “engajamento intrínseco”, ajudando os participantes a encontrar prazer na própria atividade, algo que se alinha perfeitamente à experiência descrita por Csikszentmihalyi.

Outros estudiosos, como Karl Kapp (2012), destacam que a gamificação possibilita criar ambientes de aprendizado que respeitam as necessidades dos alunos, fornecendo feedback imediato e mantendo desafios proporcionais às suas habilidades. Quando os alunos recebem reconhecimento ou recompensas pelos seus progressos, estão mais inclinados a experimentar a sensação de fluxo. Kapp afirma que, ao estruturar os ambientes educacionais de forma gamificada, há uma maior probabilidade de engajamento duradouro, uma vez que os estudantes são motivados por sistemas de recompensas, desafios adaptáveis e oportunidades de aprendizado ativo. O equilíbrio entre o nível de dificuldade e as capacidades individuais dos alunos, um dos critérios fundamentais para o estado de fluxo, é favorecido pela estrutura gamificada que se adapta às necessidades e desempenhos de cada participante.



Sebastian Deterding (2011), outro pensador da área, reforça que o uso de elementos lúdicos, combinados com metas claras e a possibilidade de ajustes no ritmo de aprendizado, potencializa a experiência imersiva e torna o ambiente educacional mais dinâmico. A estrutura de um sistema gamificado, com missões progressivas e feedback constante, cria as condições necessárias para que os alunos alcancem o estado de fluxo. Essa conexão é essencial para melhorar o engajamento e a produtividade em contextos educacionais, permitindo que os alunos experimentem a concentração e a satisfação máximas durante a realização de tarefas.

A conexão entre gamificação e o estado de fluxo vai além das contribuições de Csikszentmihalyi, Kapp e Deterding, trazendo também insights valiosos de outros autores que ajudaram a aprofundar essa relação. Jane McGonigal (2011), uma renomada pesquisadora no campo dos jogos, argumenta que os games têm o poder de transformar problemas reais em desafios estimulantes que motivam os participantes a se dedicarem com intensidade. De acordo com McGonigal, a criação de metas claras, associadas a recompensas e feedback instantâneo, tem um impacto profundo na motivação e no foco dos indivíduos. Esse contexto favorece a entrada no estado de fluxo, uma vez que os jogos – e, consequentemente, a gamificação – geram ambientes de desafio e engajamento onde os participantes perdem a percepção do tempo devido à imersão total na atividade.

Outro pensador relevante, Yu-kai Chou (2015), autor da estrutura de gamificação Octalysis, propõe que a motivação e o engajamento surgem de oito núcleos principais, como a conquista, a imprevisibilidade, e o propósito épico. Chou sugere que, ao construir experiências gamificadas que despertam esses fatores motivacionais, é possível levar os usuários a estados elevados de concentração e engajamento, muito semelhantes ao que Csikszentmihalyi descreve como fluxo. Ele defende que a gamificação efetiva não apenas cria um ambiente imersivo, mas também direciona os participantes para um propósito maior, que mantém seu foco e dedicação mesmo diante de desafios complexos.

Além disso, Johan Huizinga (1938), embora seja um teórico de uma época anterior à gamificação como a conhecemos hoje, já apontava em seu conceito de "Homo Ludens" que a ludicidade e a competição são partes essenciais da natureza humana. Huizinga sugere que as atividades lúdicas promovem uma experiência de imersão e engajamento total, um precursor conceitual do que hoje se entende como estado de fluxo no contexto educacional gamificado.

Sua visão reforça que esta metodologia é capaz de criar contextos educativos que resgatem o prazer e a imersão em desafios, facilitando o aprendizado através do jogo e da interação simbólica.

Autores como Gabe Zichermann e Christopher Cunningham (2011) também contribuem para a discussão ao enfatizarem que a gamificação aumenta a retenção e o engajamento ao transformar atividades rotineiras em experiências interativas. Segundo Zichermann, um dos pontos centrais para alcançar o estado de fluxo é a criação de feedbacks imediatos e de um equilíbrio cuidadoso entre desafios e recompensas. Essa estrutura permite que os alunos se mantenham motivados, imersos e com níveis elevados de concentração.

Por fim, Sebastian Deterding e outros estudiosos destacam a importância de adaptar as experiências gamificadas ao contexto específico do usuário, seja em ambientes de trabalho, Saúde ou Educação, para maximizar o estado de fluxo. Isso inclui a compreensão de que diferentes jogadores ou aprendizes possuem necessidades e habilidades distintas e, portanto, as dinâmicas de gamificação precisam ser flexíveis para criar um ambiente imersivo e satisfatório para cada indivíduo.

Em síntese, os diversos teóricos e suas contribuições reforçam que o uso de elementos dos jogos tem o potencial de conduzir os indivíduos ao estado de fluxo ao criar condições para que eles se sintam desafiados, recompensados e imersos em suas atividades. Isso torna o aprendizado mais significativo, produtivo e prazeroso, estabelecendo a gamificação como uma ferramenta pedagógica poderosa para engajar e transformar experiências educacionais.

Portanto, a gamificação, ao incorporar os princípios do design de jogos no ensino, cria uma ponte eficaz para que os alunos entrem no estado de fluxo, conforme teorizado por Csikszentmihalyi. Isso faz com que o aprendizado se torne uma experiência imersiva, estimulante e significativa, resultando em maiores níveis de engajamento, desenvolvimento cognitivo e prazer. Ao alinhar as atividades educativas com as condições que promovem o fluxo, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa para transformar a maneira como os alunos se relacionam com o aprendizado.

## 1.1 Revisões de Literatura na Área

A revisão aqui apresentada surge da necessidade de compreender como a gamificação, mediada por tecnologias digitais, pode ser aplicada nas práticas pedagógicas e, mais especificamente, em contextos educacionais. O uso de estratégias gamificadas tem se mostrado uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento, motivação e participação dos alunos em atividades de aprendizagem. Diante do crescente interesse por essa metodologia, especialmente no ambiente educacional, e da necessidade de integração de novas tecnologias no ensino, foi realizado um levantamento sistemático de teses e dissertações nas bases de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). O objetivo foi mapear as pesquisas mais recentes sobre o uso de tecnologias digitais e os elementos dos jogos em práticas pedagógicas, fornecendo uma visão panorâmica sobre as tendências e desafios enfrentados por educadores ao adotarem essas ferramentas.

A pesquisa utilizou como fontes as bases da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e da Capes, considerando todos os trabalhos acessíveis online nos últimos 07 anos. A identificação e organização dos materiais de pesquisa foram guiadas por palavras-chave como “Gamificação e tecnologias digitais da informação e comunicação” e “Práticas pedagógicas e estratégias gamificadas”. Com esse levantamento, foram inicialmente identificados 42 trabalhos, e, após a aplicação de critérios de seleção, o número foi reduzido para 11 teses e dissertações que atendiam especificamente ao objeto de interesse.

Após a seleção dos títulos que estavam em conformidade com o foco da pesquisa, foi realizada uma análise detalhada sob uma perspectiva caleidoscópica, permitindo uma visão abrangente sobre as estratégias de gamificação mediadas por tecnologias digitais nas práticas pedagógicas. Essa abordagem possibilitou um panorama atual do tema, considerando que as plataformas de pesquisa em questão estão em constante atualização, refletindo novos estudos e inovações na área.

Quadro 01 – Dissertações e Teses: Gamificação com uso de tecnologias digitais na Educação – 2017 a 2023

	<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Instituição/ Ano</b>	<b>Tecnologias Utilizadas</b>
T1	A gamificação no ensino de línguas	Gerson Bruno	UCPEL/	Computador

	online	Forgiarini De Quadros	2016	e Software
D1	Análise do aplicativo Duolingo para aprendizagem de língua espanhola	Mayara Mayumi Sataka	UNESP/2019	Smartphone
D2	Elementos do estado de fluxo durante atividades com <i>Kahoot</i> : um estudo de casos múltiplos em aulas de Alemão	Arthur Heredia Crespo	UNESP/2019	Computador e Smartphone
T2	Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo	Aníbal Lopes Guedes	UNISINOS/2017	Computador, Smartphone e Console
D3	Gamificação da disciplina metodologia da pesquisa no ensino superior: estudo de caso	Patrícia da Silva Tristão	UNINTER/2018	Computador e Software
D4	Práticas letradas de gamificação: estudo do processo de textualização no ensino superior	Gabriel Guimarães Alexandre	UNESP/2020	Computador
D5	Uma análise sobre a gamificação como estratégia para desenvolvimento de processos criativos no ensino superior	Ana Claudia Chiarato	UNICESU MAR/2019	Smartphone
D6	Proposta de desenvolvimento de instrumento de aplicação de atividades gamificadas para disciplinas do ensino superior	Jason Antonio Pedroso Sobreiro	UNINTER/2017	Computador e Smartphone
D7	A gamificação na perspectiva de ensino híbrido e sua relação com a aprendizagem significativa no ensino superior	João Carlos Diniz Martins	UFAL/2018	Computador, smartphone e tablet
D8	Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo.	Ingrid Gayer Pessi	UNINTER/2018	Computador e Smartphone
D9	Produção de disciplina gamificada: uma proposta de letramento midiático com aproximações entre mídia-educação e aprendizagem baseada em jogos	Juline Maria Fonseca Pereira dos Santos	UFSC/2018	Computador e Smartphone

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Nas análises realizadas, os trabalhos D1 e D6 se propuseram à elaboração de propostas gamificadas, em que os autores concluem que, a partir de seus estudos sobre os elementos da gamificação e sua concepção motivadora, suas propostas possuem a intencionalidade de auxiliar o na ampliação e melhoria de estratégias pedagógicas.

Em T1 há a análise, a partir dos resultados obtidos, de que a ferramenta ELO oferece maiores condições para que os estudantes alcancem níveis mais elevados de motivação nas aprendizagens. Da mesma forma, D2 apresenta a conclusão, em suas análises, que o *Kahoot* pode colaborar para o desenvolvimento de atividades desafiadoras e que gerem altos níveis de concentração nos participantes.

Em relação aos trabalhos D9 e D3, que abordam as possibilidades dos ambientes virtuais de aprendizagem, ambos apresentam concepções semelhantes, apresentando resultados que podem ser interpretados como positivos no engajamento, uma vez que geraram aumento nos acessos à plataforma e melhorias na vivência da cultura digital, além de possibilitarem reflexões sobre a prática pedagógica e utilização de softwares, ferramentas e atividades, que favoreceram a interação dos participantes. Em D5 também há a conclusão de que o projeto elaborado, aliado à gamificação, potencializa a condição de autor/criador de cada sujeito, favorecendo, segundo os participantes, o desenvolvimento da autonomia e capacidade inovadora de modo menos doloroso, em comparação às situações tradicionais de ensino.

Os estudos T2 e D4 elencam a utilização das tecnologias enquanto possibilidades de desenvolvimento das práticas pedagógicas, podendo apresentar-se como uma alternativa para o desenvolvimento pessoal, profissional e social dos sujeitos. Em ambos os casos, porém, há a ponderação das dificuldades encontradas, sendo observadas algumas fragilidades dos sujeitos na utilização das ferramentas digitais. Dentre essas fragilidades, T2 destaca a carência de acesso, falta de processos formativos para utilização das tecnologias, além do próprio receio e desconhecimento desses meios, enquanto D4 observa com pouca afeição à linguagem de posts, blogs, uso de hiperlinks ou textos verbo-visuais.

Finalizando com os estudos D7 e D8, temos concepções semelhantes de que os resultados apontam que a gamificação, em uma perspectiva híbrida, permite discutir o desenvolvimento de novas práticas e possibilidades pedagógicas, que podem favorecer o aprendizado de forma significativa. Em ambos os trabalhos se enfatiza também, a partir da

análise dos dados obtidos, as contribuições obtidas pela apropriação das tecnologias e uso da gamificação, favorecendo a aprendizagem colaborativa, interação, engajamento e predisposição ao aprendizado.

Cabe ressaltar que, apesar das considerações promissoras em relação aos resultados obtidos, os trabalhos D7, D8 e D9 trazem ponderações interessantes, uma vez que elencam necessidades a serem consideradas para o trabalho com práticas pedagógicas em contextos híbridos. Nesses trabalhos, nota-se a reflexão de que, apesar dos benefícios evidenciados pela utilização da gamificação, é imprescindível a realização de uma efetiva formação para manuseio e utilização das tecnologias digitais, além da importância, para o trabalho com a perspectiva híbrida, de profissionais preparados, dinâmicos e investigativos.

A análise revelou que, nas estratégias gamificadas, as tecnologias digitais mais utilizadas são, predominantemente, os computadores, seguidos por smartphones e tablets. Curiosamente, apenas um estudo se dedicou ao uso de consoles de games. Embora algumas ferramentas sejam mais recorrentes, a pesquisa mostrou uma diversidade considerável nas estratégias metodológicas empregadas, incluindo desde a construção de textos e o uso de plataformas livres até o desenvolvimento de RPGs (Role Playing Games), jogos em aplicativos e interações em ambientes virtuais.

Este levantamento fornece uma compilação valiosa sobre a utilização da gamificação mediada por tecnologias digitais, com foco nas estratégias pedagógicas adotadas. Embora os computadores sejam a ferramenta mais frequentemente mencionada, a diversidade de dispositivos e ferramentas utilizados nas práticas pedagógicas demonstra o potencial expansivo da gamificação nas diversas formas de ensino. A pesquisa destaca, ainda, que todos os estudos apontam para possibilidades promissoras de integração da gamificação às práticas educacionais, especialmente no que se refere ao engajamento dos alunos.

Os resultados obtidos corroboram com a Teoria do Estado de Fluxo, de Csikszentmihalyi (1990), sugerindo que, ao adotar estratégias gamificadas que promovem a motivação intrínseca, os alunos tendem a alcançar um estado de imersão, o que favorece o aprendizado profundo. Dessa forma, a gamificação, quando bem aplicada, apresenta-se como uma metodologia promissora para o contexto educacional, especialmente em ambientes híbridos e dinâmicos.

Além disso, os dados coletados refletem um cenário desafiador para a formação docente, que precisa estar preparada para utilizar efetivamente a gamificação no contexto atual, atendendo às demandas educacionais contemporâneas. Por outro lado, as possibilidades reveladas nesta pesquisa oferecem uma rica diversidade de metodologias e estratégias promissoras, que podem contribuir significativamente para os processos de ensino e aprendizagem, promovendo uma educação mais interativa e motivadora.

Pela análise realizada é possível concluir que a gamificação se configura como uma metodologia interessante, tendo o caráter de possibilitar uma ampliação nas metodologias educacionais e podendo favorecer a interação e motivação dos envolvidos. Há de se considerar, também, a necessidade de mais debates, reflexões e pesquisas, voltadas à reformulação e melhorias das práticas pedagógicas, considerando principalmente, os contextos híbridos, estratégias dinâmicas e interativas, como a gamificação. Este recorte apresenta um campo interessante a ser investido, justificando, portanto, a realização desta pesquisa.

## 2. PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa realizada teve como objetivo analisar como o uso de elementos de jogos, enquanto recurso de gamificação, aliado às tecnologias digitais, se configurou como metodologia ativa no cotidiano escolar, verificando suas formas de utilização e relevância, na visão dos professores, para os processos didático-pedagógicos. Os participantes da pesquisa foram professores atuantes em instituições de Educação Profissional, que se dispuseram a participar das etapas do estudo. O segmento do Ensino Médio e da Educação Profissionalizante foi priorizado, uma vez que as etapas da pesquisa exigiram dos participantes um nível adequado de conhecimento e autonomia em relação à utilização das ferramentas propostas.

Como critérios de inclusão, a pesquisa abrangeu professores devidamente contratados nas instituições, que atuaram nos segmentos prioritários do estudo. Fatores que divergiram dos critérios anteriores foram excluídos da pesquisa, assim como a falta de voluntariedade para participação.

Para atingir os objetivos estabelecidos, a pesquisa focou na análise dos planos de aula dos professores, observações em sala de aula e entrevistas semiestruturadas com os docentes. A abordagem qualitativa adotada seguiu a metodologia proposta por Flick (2014), utilizando a técnica de análise de conteúdo conforme Bardin (2016). A fundamentação metodológica que orientou a condução da pesquisa foi detalhada a seguir, destacando as etapas de coleta e análise dos dados, bem como a relevância da triangulação de métodos para garantir a validade e a confiabilidade dos resultados obtidos.

A análise dos dados permitiu uma compreensão mais aprofundada do impacto da gamificação nas práticas pedagógicas, revelando como os professores integraram esses elementos em suas abordagens de ensino e quais desafios encontraram nesse processo.

A abordagem qualitativa, conforme Flick (2014), é adequada para investigar fenômenos complexos em contextos naturais, oferecendo uma compreensão profunda das práticas pedagógicas e das percepções dos envolvidos. Essa abordagem permite explorar o uso da gamificação e das tecnologias digitais de forma detalhada, considerando o contexto específico de cada sala de aula e as experiências individuais dos professores.



A escolha da abordagem qualitativa é justificada pela necessidade de compreender como a gamificação e as tecnologias digitais são integradas nas práticas pedagógicas, e como essas integrações influenciam o ensino e a aprendizagem. Segundo Flick (2014), a abordagem qualitativa é particularmente útil para capturar a complexidade dos processos educacionais e as nuances das experiências dos professores, que não podem ser totalmente quantificados.

A análise dos planos de aula dos professores foi fundamental para entender como a gamificação e as tecnologias digitais são planejadas e implementadas. Segundo Bardin (2016), a análise de documentos é uma técnica qualitativa que permite examinar os conteúdos e estratégias propostas pelos professores antes da aplicação prática. Esse exame revelará como a gamificação é incorporada no planejamento pedagógico e se os objetivos são alinhados com as práticas observadas. Dentre os procedimentos para análise dos planos, foram utilizados os seguintes:

- **Coleta de Documentos:** Solicitação dos planos de aula dos professores, visando identificar os que utilizam conceitos de gamificação e tecnologias digitais.
- **Análise de Conteúdo:** Utilização da técnica de análise de conteúdo de Bardin (2016) para examinar os planos de aula. Foram identificados e categorizados elementos relacionados à gamificação, como: Objetivos de aprendizagem; Tipos de jogos e tecnologias utilizadas; e Estratégias de avaliação.

Posterior à análise, as observações em sala de aula permitiram avaliar a implementação prática da gamificação e das tecnologias digitais e como essas práticas impactam a dinâmica de ensino e aprendizagem. A abordagem qualitativa favorece uma observação flexível e adaptada ao contexto da sala de aula. Em relação a essas observações, estas foram feitas da seguinte forma:

- **Planejamento das Observações:** Definição dos critérios de observação com base nos objetivos da pesquisa e nos elementos de gamificação identificados nos planos de aula.
- **Registro das Observações:** Utilização de fichas de campo para registrar observações detalhadas sobre o uso da gamificação e das tecnologias digitais, a interação entre alunos e professores, e a resposta dos alunos às atividades propostas.

Ao término das observações, passamos para as entrevistas semiestruturadas. Estas foram realizadas com os professores ao final do período de observação para obter insights sobre suas experiências, percepções e desafios relacionados à gamificação e ao uso de tecnologias digitais. De acordo com Flick (2014), as entrevistas semiestruturadas permitem uma exploração profunda das opiniões dos participantes, mantendo uma flexibilidade que possibilita a emergência de novos temas durante a conversa. Dentre os procedimentos estabelecidos para a entrevista, destaco os seguintes:

- **Desenvolvimento do Roteiro:** Elaboração de um roteiro de entrevista baseado nos temas emergentes da análise dos planos de aula e das observações. As perguntas exploraram aspectos como a eficácia das práticas de gamificação, desafios enfrentados e percepções sobre o impacto das tecnologias digitais na aprendizagem.
- **Condução das Entrevistas:** Realização das entrevistas com os professores, garantindo um ambiente confortável e propício para a expressão livre de opiniões e experiências.
- **Transcrição e Análise:** Transcrição das entrevistas e aplicação da análise de conteúdo de Bardin (2016) para identificar padrões e temas recorrentes nas respostas dos professores.

A análise dos dados foi conduzida com base na técnica de análise de conteúdo de Bardin (2016), que permite a organização e interpretação sistemática das informações obtidas. Essa técnica se mostrou especialmente adequada para a pesquisa, uma vez que possibilitou uma compreensão aprofundada e estruturada dos dados coletados. Foram analisados os planos de aula, os registros das observações e as transcrições das entrevistas, buscando identificar temas principais e relações entre as práticas de gamificação e as percepções dos professores.

Os planos de aula foram examinados para entender como os elementos de jogos foram integrados nas atividades pedagógicas, considerando aspectos como a definição de objetivos, o design das atividades e as estratégias de avaliação. Essa análise possibilitou a identificação de padrões e variações nas abordagens dos docentes em relação à gamificação.

Os registros das observações em sala de aula complementaram essa visão, fornecendo dados sobre a implementação das práticas gamificadas. A observação direta permitiu captar a dinâmica das interações entre professores e alunos, bem como a recepção dos estudantes às

estratégias de gamificação. Esse aspecto foi crucial para avaliar a eficácia das práticas adotadas e como estas impactaram o engajamento e a motivação dos alunos.

As transcrições das entrevistas semiestruturadas com os professores foram analisadas para captar as percepções e reflexões dos docentes sobre a utilização da gamificação. Esse procedimento permitiu explorar não apenas os desafios enfrentados, mas também as expectativas e os resultados percebidos na prática pedagógica. A análise revelou insights valiosos sobre como os professores interpretaram suas experiências e como essas experiências influenciaram suas práticas de ensino.

Por meio da triangulação das informações obtidas nos três tipos de dados (planos de aula, observações e entrevistas) foi possível construir uma compreensão holística do fenômeno em estudo. Os resultados indicaram não apenas a relevância da gamificação para o engajamento dos alunos, mas também evidenciaram como as percepções dos docentes sobre essa estratégia estavam interligadas às suas práticas pedagógicas. Assim, a análise contribuiu significativamente para o entendimento das práticas pedagógicas contemporâneas e suas intersecções com as tecnologias digitais, iluminando as complexidades envolvidas na adoção de estratégias inovadoras em sala de aula.

Como parte dessa pesquisa, 06 professores tiveram a análise de seus planejamentos feitas neste período de mais de 04 meses. Como os planejamentos possuem uma periodicidade quinzenal, cada professor teve 06 planejamentos analisados nesse período, resultando em um total de 36 planejamentos visualizados. Deste total de 36 planejamentos analisados, a maioria não atendeu aos critérios. Os motivos para a exclusão da maior parte dos planejamentos não se relacionam com a ausência de utilização dos elementos da gamificação em aula ou falta de uso das ferramentas digitais, mas sim do não reconhecimento da junção entre tais elementos que são objeto desta pesquisa. Esclarecido este item, portanto, obtivemos um resultado positivo para a 09 planejamentos, os quais destacamos abaixo.

## 2.1 Perfil dos Professores

Quadro 02 – Perfil dos professores

<b>Identificação</b>	<b>Idade</b>	<b>Naturalidade</b>	<b>Experiência na Instituição</b>
<b>ACPA</b>	<b>63 anos</b>	<b>Rio de Janeiro – RJ</b>	Trabalha no Senac Mato Grosso desde

			setembro de 2020, tendo mais de três anos de atuação na instituição.
<b>APR</b>	<b>58 anos</b>	<b>Cascavel – PR</b>	Trabalha no Senac Mato Grosso desde março de 2012, tendo mais de doze anos de atuação na instituição.
<b>CAFC</b>	<b>61 anos</b>	<b>Cuiabá – MT</b>	Trabalha no Senac Mato Grosso desde janeiro de 2023, tendo mais de um ano e meio de atuação na instituição.
<b>MSM</b>	<b>49 anos</b>	<b>Diamantino – MT</b>	Trabalha no Senac Mato Grosso desde outubro de 2023, tendo quase um ano de atuação na instituição.
<b>RGB</b>	<b>50 anos</b>	<b>Osasco – SP</b>	Trabalha no Senac Mato Grosso desde abril de 2014, tendo mais de dez anos de atuação na instituição.
<b>VCS</b>	<b>54 anos</b>	<b>Poconé – MT</b>	Trabalha no Senac Mato Grosso desde fevereiro de 2021, tendo mais de três anos de atuação na instituição.

Fonte: Dados da pesquisa

## 2.2 Lócus da pesquisa

O Senac, como uma das principais instituições de Ensino Profissionalizante e técnico do Brasil, possui uma vasta gama de cursos voltados para diversas áreas do conhecimento, incluindo tecnologia, negócios, saúde e moda. As turmas de aprendizagem do Senac são caracterizadas por seu enfoque em preparar os alunos para o mercado de trabalho, utilizando metodologias de ensino que visam promover competências práticas e técnicas relevantes para suas futuras carreiras. A instituição é conhecida por adotar práticas pedagógicas inovadoras e por investir em tecnologias educacionais, o que a torna um cenário ideal para a implementação e estudo de metodologias como a gamificação (Senac, 2021).

A escolha das turmas de aprendizagem do Senac como objeto de estudo é justificada pela sua abordagem já orientada para a inovação e a prática profissional. As tecnologias digitais têm sido integradas ao currículo do Senac, e a gamificação tem potencial para complementar e enriquecer essas práticas. A combinação desses elementos pode proporcionar

um ambiente de aprendizado que não apenas promove o engajamento dos alunos, mas também facilita a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, uma vez que tal metodologia permite a criação de cenários interativos e simulações que aproximam a teoria da prática (Kapp, 2012).

Pesquisas indicam que a gamificação, quando bem aplicada, pode levar a um aumento significativo na motivação dos alunos, melhorando o engajamento e o desempenho acadêmico (Hamari et al., 2016). Em um contexto educacional voltado para a formação profissional, como o oferecido pelo Senac, entender como essas práticas impactam a motivação e a performance dos alunos é crucial. Estudar a aplicação dos elementos dos jogos e das tecnologias digitais nas turmas de aprendizagem do Senac permitirá uma avaliação mais precisa dos benefícios e desafios associados a essas metodologias, contribuindo para a melhoria contínua das práticas pedagógicas na instituição (Deterding et al., 2011).

O Senac tem sido um laboratório de inovação em Educação Técnica e Profissional, oferecendo um ambiente dinâmico e diversificado que é ideal para a realização de pesquisas sobre a eficácia da gamificação e das tecnologias digitais (Senac, 2021). As turmas de aprendizagem, com seu foco em métodos práticos e tecnológicos, proporcionam uma oportunidade para explorar como essas metodologias podem ser integradas de maneira eficaz para maximizar o aprendizado e a preparação dos alunos para o mercado de trabalho.

Portanto, a escolha desta instituição como objeto de estudo é justificada pela relevância da instituição no contexto educacional brasileiro, pela aplicação inovadora de tecnologias digitais e gamificação, e pela oportunidade de investigar como essas abordagens impactam a experiência de aprendizagem e o desempenho dos alunos. Esta pesquisa busca não apenas contribuir para o conhecimento acadêmico sobre práticas pedagógicas inovadoras, mas também fornecer insights práticos para a melhoria contínua das metodologias de ensino no Senac e em instituições semelhantes.

### 3. ANÁLISES DOS DADOS DA PESQUISA

As observações ocorreram entre 01/02 e 15/06/2024, sendo pouco mais 04 meses de análise dos planos de aula, identificação de propostas que trazem os conceitos de gamificação aliados às tecnologias digitais, e observações das aulas. Vale ressaltar que nem todos os planos de aula resultaram em observação efetiva, uma vez que não identificava nenhuma estratégia de gamificação aliada às tecnologias digitais não haveria motivos para tal observação.

É importante frisar que o Senac trabalha com alguns pilares educacionais como base, que são identificados, em seu modelo pedagógico, como marcas formativas. As marcas formativas do Senac são princípios que orientam a prática pedagógica e refletem o compromisso da instituição com uma formação completa e atualizada. Entre essas marcas, destacam-se o domínio técnico-científico, a visão crítica, a atitude sustentável, a colaboração e comunicação, a criatividade e atitude empreendedora, e a autonomia digital. Cada uma dessas marcas desempenha um papel crucial na preparação dos alunos, mas daremos ênfase na autonomia digital, que será um dos nossos focos de análise.

A autonomia digital é uma marca formativa que reflete a capacidade dos alunos de utilizar e gerenciar tecnologias digitais de maneira eficaz. O Senac incorpora ferramentas digitais e plataformas tecnológicas em seu processo educativo, preparando os alunos para se adaptarem e prosperarem em um mundo cada vez mais digital (Senac, 2021). A formação em autonomia digital inclui a capacidade de pesquisar, analisar e aplicar informações digitais, além de utilizar tecnologias para resolver problemas e criar soluções inovadoras.

Aliada a essa marca formativa o Senac também, dentro de seu modelo pedagógico, orienta o uso de metodologias ativas diversas, tais como a aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em casos, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em jogos e gamificação, e aprendizagem baseada em projetos.

A partir dessa junção entre a marca formativa autonomia digital e a metodologia da gamificação, conceitos que o Senac orienta o uso constante em sua ação pedagógica, temos um campo interessante, e consonante aos objetivos dessa pesquisa, a ser explorando nas aulas desta instituição. Tais dados de análise de planos de aula e observação efetiva das ações

também constam como um fator importante de verificação, visando identificar a incidência e constância do uso de tais elementos em conjunto, gamificação e tecnologias digitais.

### 3.1 Análise de Planos de aula

Como dito anteriormente, foram analisados 36 planos de aula de 06 professores. Deste total, 09 planos de aula/06 professores obtiveram resultados positivos para este objeto de estudo. Vale lembrar que foram analisados 02 (dois) planos de aula do professor VCS e 03 (três) planos de aula do professor RGB. Os demais participaram com um plano de aula cada um. No decorrer das análises aparecem a análise de 09 (nove) planos de aula e a fala de 06 (seis) professores, conforme elencado no quadro abaixo:


Quadro 03 – Planos de aula identificados com metodologias de gamificação

Plano	Professor	Tema	Elemento da gamificação	Ferramenta Tecnológica
01	APR	Análise SWOT	Competição/ Pontuação	Computadores
02	ACPA	Inteligência Artificial	Pontuação / Badges	Computadores/ Smartphones
03	VCS	Comunicação Não Violenta	Pontuação/ Ranking	Computadores/ Smartphones
04	VCS	Marketing Digital	Pontuação	Computadores/ Smartphones
05	RGB	O Futuro do Trabalho	Pontuação/ Ranking	Computadores/ Smartphones/ Tablets
06	CAFC	A Visão do Aprendiz	Pontuação	Computadores/ Smartphones
07	RGB	Projeto Integrador	Cooperação/ Badges	Computadores/ Smartphones
08	MGM	Marketing Digital e E-Commerce	Desafios/ Pontuações	Computadores/ Smartphones
09	RGB	Postura Profissional: Redes Sociais e App Corporativos	Cooperação/ Badges	Computadores/ Smartphones

Fonte: Dados da pesquisa

Planejamento 01

Figura 1 – Planejamento sobre Análise SWOT



**Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

---

### Plano de Trabalho do Docente

Turma: 2023.24.693 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos Estado: Aprovado

UC 7: Organizar e executar atividades de apoio aos processos da organização

Carga Horária: 84h Minuto de Hora Aula: 60 Quantidade de Aulas: 21

Execução da Unidade Curricular: 06/05/2024 a 15/07/2024

Docente(s):

Frequência: 2ª e 4ª (07:30 às 11:30)

Plano de Execução: Presencial III  
CH Presencial: 84h

---

Aula: 18	02/07/2024	07:30 às 11:30 (4h)	Sala 103		Presencial	Aprendizagem em ação: Processos administrativos
----------	------------	---------------------	----------	--	------------	---

**Recursos Didáticos**  
Ferramentas multimídia: Biblioteca digital do Senac; Quadro branco; Pincéis para quadro branco; folha A4.

**Planejamento de Aula**  
Aulas 17/18/19:  
Serão necessários três encontros para desenvolvimento da situação de aprendizagem apresentada. No primeiro serão apresentados os conceitos de atendimento ao cliente e as suas modalidades, bem como técnicas de abordagem. Para fixação do conteúdo trabalhado, os alunos deverão simular situações relacionadas ao tema. No segundo encontro, serão apresentadas técnicas de gestão de conflitos e na sequência, assim como no encontro anterior, os alunos deverão simular situações onde precisarão resolver conflitos oriundos da relação empresa e clientes (internos e externos). No terceiro encontro será abordado o relacionamento interpessoal e sua importância para a qualidade do atendimento ao cliente. Para concluir o ciclo de dramatizações, os alunos simularão situações onde deverão aplicar os conhecimentos sobre relacionamento interpessoal para garantir a qualidade do atendimento prestado aos clientes.

**Conhecimentos**  
Noções da evolução histórica da Administração: Administração Clássica, Teoria Clássica, Administração Humanista, Teoria Neoclássica, Modelo Japonês, Administração nos tempos atuais.  
Noções de cultura organizacional: conceitos e elementos.  
Introdução às funções da Administração: planejamento, organização, direção e controle.  
Organização: conceito, tipologia, classificação, natureza jurídica, organograma (estrutura, níveis e áreas funcionais).  
Noções das principais funções organizacionais: Gestão de Pessoas, Logística, Finanças, Marketing e Vendas e Jurídico: forma e importância da atuação do setor na Organização, atribuições, processos sob sua responsabilidade e documentos relacionados.  
Atendimento ao cliente: conceito e tipos de atendimento, tipos de clientes, técnicas de atendimento e abordagem ao cliente. Gestão de conflitos. Relacionamento interpessoal; comunicação oral, formas de contato com clientes (via telefone, e-mail e outros), técnicas de negociação.  
Planejamento de Carreira: mundo do trabalho, formas de inserção no mercado de trabalho, preparação de currículos, entrevista de emprego.  
Processos organizacionais: conceito, inter-relação e aplicabilidade.

**Habilidades**  
Organizar o ambiente de trabalho.  
Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito.  
Gerenciar tempo e atividades de trabalho.  
Pesquisar e coletar informações.  
Resolver conflitos inerentes ao processo de trabalho administrativo.  
Utilizar recursos da tecnologia da informação e comunicação.

**Atitudes e Valores**  
Apresentação pessoal.  
Postura profissional.  
Colaboração com colegas e equipes de trabalho.  
Proatividade na movimentação de documentos e disponibilização das informações.  
Responsabilidade no cumprimento de prazos estabelecidos.  
Utilização consciente de recursos e insumos.  
Sigilo no tratamento das informações da organização, dos colaboradores, dos fornecedores e clientes.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

Neste planejamento quinzenal, percebemos uma atividade descrita pelo professor fazendo uso de elementos da gamificação, como desafios e pontuações, além de utilização da ferramenta *Canva*, para as produções das apresentações.

A atividade teve como objetivo principal proporcionar aos alunos uma compreensão prática da análise SWOT (Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças) através da análise de um time de futebol, utilizando elementos de gamificação e a ferramenta *Canva* para apresentação dos resultados.

Descrição da Atividade:

1. Introdução e Contextualização:

- **Tema:** Análise SWOT aplicada a um time de futebol.
- **Ferramentas Utilizadas:** *Canva* e elementos de gamificação.
- **Duração:** 02 aulas.



## 2. Divisão em Grupos:

- Os alunos foram divididos em grupos de 4 a 5 participantes. Cada grupo recebeu um time de futebol diferente para analisar.

## 3. Análise SWOT:

- Forças:** Pontos positivos internos do time, como jogadores de destaque, infraestrutura, apoio da torcida, etc.
- Fraquezas:** Aspectos negativos internos, como falta de experiência, problemas financeiros, lesões frequentes, etc.
- Oportunidades:** Fatores externos que podem ser aproveitados, como tendências de mercado, patrocinadores, oportunidades de expansão internacional, etc.
- Ameaças:** Desafios externos, como concorrência forte, mudanças nas regras do campeonato, instabilidade econômica, etc.

## 4. Gamificação:

- Desafio:** Cada grupo foi desafiado a apresentar sua análise SWOT de forma criativa, utilizando gamificação para engajar a turma. Eles criaram jogos de perguntas e respostas ou quizzes relacionados às análises feitas, incentivando a participação dos colegas.
- Pontuação:** A participação ativa e a criatividade na apresentação foram pontuadas, e os grupos receberam feedback com base nas suas apresentações.

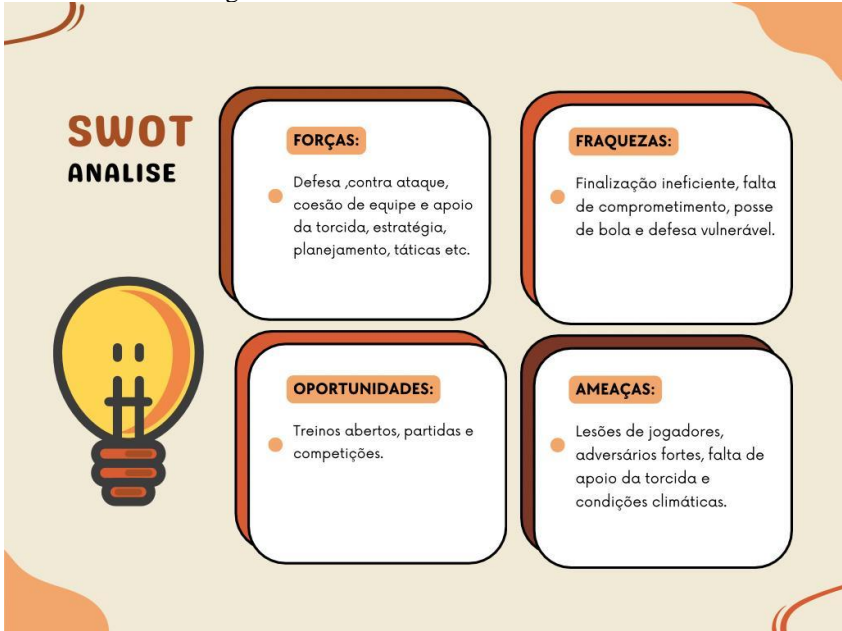
## 5. Utilização do *Canva*:

- Os alunos utilizaram o *Canva* para criar visuais atrativos para sua análise SWOT. Cada grupo foi instruído a elaborar um infográfico que destacasse claramente as quatro áreas da análise SWOT, utilizando gráficos, ícones e cores para tornar a apresentação mais dinâmica e compreensível.

## 6. Apresentação e Discussão:

- Os grupos apresentaram suas análises para a turma utilizando os infográficos criados. Durante as apresentações, houve uma discussão sobre as diferentes estratégias propostas e os insights obtidos de cada análise SWOT.

Figura 2 – Canva sobre a Análise SWOT



Fonte: Registro do autor

Matriz SWOT elaborada pelos alunos após o desenvolvimento da aula. A plataforma utilizada para a apresentação do trabalho foi o *Canva*.

Planejamento 02

Figura 3 – Planejamento sobre Fundamentos da IA



**Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

### Plano de Trabalho do Docente

Turno: 2024.24.63 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercados

UC 4: Leitura e compreensão de textos no contexto social e do trabalho

Carga Horária: 28h    Minuto de Hora Aula: 60    Quantidade de Aulas: 7

Característica: Não Desenvolve Competência

Estado: **Aprovado**

Execução da Unidade Curricular: 11/06/2024 a 02/07/2024

Docente(s): [REDACTED]

Frequência:

2" a 6" (13:30 as 17:30)

Plano de Execução: Presencial I

CH Presencial: 28h

Aula:	11/06/2024	13:30 as 17:30 (4h)	Sala de aula BIC LAR- GIRUS MERCANTIL LTDA	[REDACTED]	Presencial	Aprendizagem em ação: Leitura e compreensão de textos no contexto social e do trabalho
-------	------------	---------------------	--	------------	------------	--

**Recursos Didáticos**

Computador (e seus hardwares), projetor multimídia, pacote office 365, quadro de vidro, cadeiras universitárias, dispositivo móvel dos participantes, rede wi-fi, suíte, cancelões para quadro branco, materiais específicos para dinâmicas a serem realizadas, laboratório de informática ou laboratório móvel.

**Planejamento de Aula**

- Ações: a) Apresentar um vídeo para auxiliar na apreensão e reflexão dos conteúdos que serão abordados. Vídeo Processo da Comunicação <https://www.youtube.com/watch?v=C3AmzKpJbQ> b) Outras referências: Acrescentar o conhecimento com outras referências: Solicitar a leitura do material a seguir: Comunicação Assertiva: Como hoje mesmo a desenvolver esta habilidade <https://orbaso.com.br/blog/comunicacao-assertiva-como-a-desenvolver-esta-habilidade/> Era da Inteligência Artificial: preparando o profissional para este novo modelo <https://portaldaeducacao.com.br/2017/08/era-da-inteligencia-artificial-preparando-o-profissional-para-este-novo-modelo/> A comunicação na era digital <https://www.revistaapoloce.com.br/2019/04/a-comunicacao-na-era-digital/> c) Propor que o aprendiz faça um levantamento de suas dúvidas, de pontos importantes que percebeu com a leitura e anotar as dúvidas do aprendiz e as suas experiências fim de que se amplie os conhecimentos adquiridos. - Aplicar uma dinâmica de comunicação: - Sanar as dúvidas levantadas pelo aprendiz, reforçar a importância da comunicação. - Expor imagens com problemas na comunicação e solicitar que os aprendizes apontem os problemas e depois refazerem de forma correta. e) Feedback: Os alunos receberão o feedback da instrutora. g) Atividade Avaliativa: Aplicar um questionário.

**Conhecimentos**

Modalização textual: indicadores de argumentação, intenções, sentimentos e atitudes do locutor com relação a seu discurso expresso no texto.

Concordância e coerência textual: características morfológicas de flexão gramatical, tempos verbais, coerência sintática, coerência semântica, coerência temática, concordância verbal.

Leitura crítica: relação entre leitor e texto e entre texto e sociedade por leituras que elucidam a problematização social e o sujeito no mundo do trabalho.

Fontes de pesquisa: tipos e acesso, referências, diferença entre citações e plágio.

Estrutura de textos: ideia principal, ideias secundárias, fundamentações e argumentações.

Estilos de texto: gêneros textuais, imagens e gráficos.

Cultura escrita e cidadania: liberdade de expressão, discurso de ódio e redes sociais - responsabilidades e impactos no convívio social; direitos sociais e trabalhistas (definição e impactos na atuação do jovem).

A Era Digital e a Comunicação Escrita: influência da internet na escrita, os novos gêneros digitais, a comunicação específica para cada situação.

Língua escrita e língua falada: vícios de linguagem, abreviações, ambiguidade.

**Habilidades**

Redigir textos formais.

Comunicar-se de maneira assertiva.

Pesquisar legislações e documentos sobre Políticas Públicas da Juventude.

**Atitudes e Valores**

Cordialidade e empatia no trato com as pessoas.

Atenção às informações recebidas.

Responsabilidade no comportamento virtual.

Colaboração no processo comunicativo.

Flexibilidade no uso da linguagem.

Respeito às diversidades culturais.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

Neste planejamento foi notada a descrição de uma interessante atividade, aliando elementos de gamificação e construção coletiva de conceitos de forma virtual. A atividade visou introduzir os alunos aos conceitos fundamentais de Inteligência Artificial (IA) através de uma abordagem interativa que combinou gamificação e a ferramenta de nuvens de palavras online para facilitar a compreensão e engajamento.

### **Descrição da Atividade:**

#### **1. Introdução ao Tema:**

- **Tema:** Introdução à Inteligência Artificial.
- **Ferramentas Utilizadas:** Ferramenta online de nuvens de palavras e elementos de gamificação.
- **Duração:** 01 aula.

#### **2. Exploração Inicial:**

- Os alunos receberam uma breve apresentação sobre os conceitos básicos de Inteligência Artificial, incluindo definições, aplicações e impactos. Foram discutidos tópicos como aprendizado de máquina, redes neurais e automação.

#### **3. Divisão em Grupos e Pesquisa:**

- **Grupos:** Os alunos foram divididos em grupos de 4 a 5 participantes.
- **Tarefa:** Cada grupo escolheu um aspecto específico da IA (por exemplo, aprendizado de máquina, reconhecimento de padrões, assistentes virtuais) para pesquisar e explorar mais a fundo.

#### **4. Gamificação:**

- **Desafio:** Utilizando elementos de gamificação, cada grupo teve que criar uma apresentação sobre o tema de sua escolha.
- **Pontuação e Recompensas:** Os grupos foram recompensados com pontos baseados nas informações apresentadas.

#### **5. Criação de Nuvem de Palavras:**

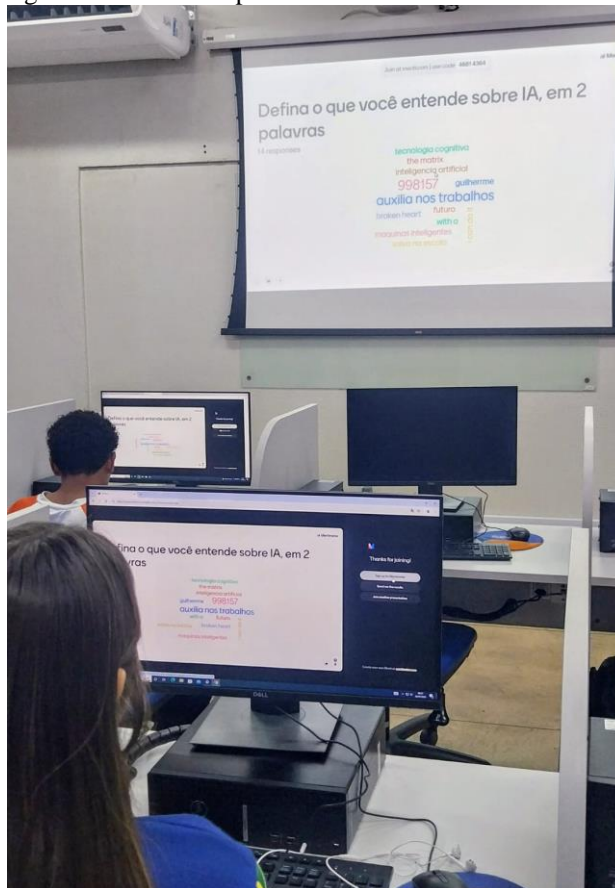
- **Atividade:** Após a pesquisa, cada grupo usou uma ferramenta online de nuvens de palavras para visualizar os conceitos e termos mais relevantes relacionados ao seu tópico de IA. As nuvens de palavras foram criadas com base nas palavras-chave identificadas durante a pesquisa.

- **Objetivo:** As nuvens de palavras ajudaram a ilustrar visualmente a frequência e a importância dos termos discutidos, facilitando a compreensão dos conceitos principais e suas interconexões.

#### 6. Apresentação e Discussão:

- **Apresentações:** Cada grupo apresentou sua nuvem de palavras para a turma. Durante as apresentações, os alunos discutiram como os conceitos de IA se conectavam com os termos e ideias apresentados.
- **Feedback:** Os colegas e o professor deram feedback sobre as apresentações, abordando aspectos como clareza dos conceitos e eficácia das nuvens de palavras.

Figura 4 – Nuvem de palavras sobre os fundamentos da IA



Fonte: Registro do autor

Ao final da atividade, o instrutor solicitou aos alunos a elaboração de uma nuvem coletiva de palavras, visando debater e ampliar as compreensões sobre Inteligência Artificial.

## Planejamento 03

Figura 5 – Planejamento sobre Comunicação Não Violenta (CNV)



Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

### Plano de Trabalho do Docente

Turma: 2024.24.53 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos Estado: Aprovado  
UC 1: Desenvolvimento socioemocional Execução da Unidade Curricular: 19/02/2024 a 08/03/2024  
Carga Horária: 60h Minuto de Hora Aula: 60 Quantidade de Aulas: 15 Docente(s): [REDACTED]  
Característica: Não Desenvolve Competência Freqüência: 2ª a 6ª (13:30 às 17:30) Plano de Execução: Presencial II  
CH Presencial: 60h

multiculturais; tomada de decisão compartilhada e busca de consenso; liderança colaborativa; ferramentas colaborativas; inteligência coletiva e colaboração em rede.  
Analisar problemas sob diferentes perspectivas.  
Reconhecer os impactos da própria ação no meio ambiente.  
Criatividade: características; aplicação no mundo do trabalho; pensamento divergente e Avaliar a própria conduta em diferentes contextos.  
convergente; etapas da resolução criativa (imersão, análise, ideação); ferramentas de Identificar situações de discriminação e de injustiça social  
criatividade (improvisação, fontes e referências para inspiração; mapa mental; brainstorming); relação entre inovação e atitude empreendedora.

Empatia no trato com as pessoas.  
Respeito à diversidade pessoal, social e cultural.  
Zelo pela ética, pela probidade e pela integridade.  
Responsabilidade no compartilhamento de informações.

Pensamento crítico: concepção e finalidade; hierarquia das informações; resolução de problemas; etapas de análise de uma situação-problema; causa e consequência; ferramentas para a sistematização de ideias e soluções; análise argumentativa (validade, consistência dos argumentos e falácias); análise crítica das informações (pensamento crítico na era digital: filtragem e checagem de notícias e informações).

Atitude sustentável: as dimensões da sustentabilidade (social, ambiental, cultural, política e econômica); empresas sustentáveis; consumo consciente e os oito "Rs" da sustentabilidade; conduta ética e cidadania; a ética no século 21; direitos e deveres fundamentais do cidadão; a ética no trabalho; diversidade humana; empatia e valorização da diferença; cidadania digital; reputação digital; responsabilidade no uso e na divulgação de dados e imagens; disseminação de fake news e legislação sobre a utilização da internet.

Planejamento de carreira: mundo do trabalho, formas de inserção no mercado de trabalho, tipos de carreira, autoconhecimento; marketing e apresentação pessoal, capacitação contínua, características do profissional do futuro.

4h	Exposição prática: AULA 9: MESA REDONDA - COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA	Presencial
----	--	------------

#### Planejamento da Situação de Aprendizagem

AQUECIMENTO: O instrutor irá apresentar vídeos de profissionais da área de psicologia, coaching, gestão de pessoas ou educação superior com o tema "Comunicação não violenta".

Para dar início, o instrutor deverá falar brevemente sobre a especialidade de cada profissional do vídeo. Serão apresentadas as falas de três profissionais.

Posteriormente, o instrutor fará uma mesa redonda com os alunos para que eles possam tirar suas dúvidas sobre o tema. Ao finalizar a mesa redonda, o instrutor dará início em atividade para produção de vídeo que simule situações de comunicação não violenta, e formas de se evitar isso. Será através das anotações desenvolvidas durante a mesa redonda que os alunos criarão seus vídeo-simulação sobre o assunto estudado.

Separados em grupos, deverá elaborar um vídeo que apresente uma situação de comunicação não violenta, utilizando dos recursos no ambiente, e em qualquer espaço que possa ser utilizado. Com os vídeos gravados, os alunos receberão tempo para editá-los para que seja feita sua apresentação. Os vídeos são enviados ao instrutor, que irá compartilhá-los em projeção aos demais colegas.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

Neste planejamento foi observada a descrição de uma interessante atividade, aliando elementos de gamificação e a produção audiovisual. A atividade visou ensinar e praticar os princípios da Comunicação Não Violenta (CNV) aos alunos, utilizando elementos de gamificação e ferramentas de produção de vídeos para ilustrar e comparar situações de comunicação violenta e não violenta.

### Descrição da Atividade:

#### 1. Introdução ao Tema:

- **Tema:** Comunicação Não Violenta.
- **Ferramentas Utilizadas:** Ferramentas de produção de vídeos e elementos de gamificação.
- **Duração:** 03 aulas.

#### 2. Exploração Conceitual:

- **Apresentação:** O professor iniciou com uma introdução sobre Comunicação Não Violenta, abordando os quatro componentes principais: observação,

sentimento, necessidade e pedido. A importância de evitar julgamentos e promover a empatia também foi discutida.

### 3. Divisão em Grupos e Tarefa:

- **Grupos:** Os alunos foram divididos em grupos de 4 a 5 participantes.
- **Tarefa:** Cada grupo foi instruído a criar dois vídeos curtos (1-2 minutos cada) utilizando ferramentas de produção de vídeos (como Adobe Spark ou *Canva*). Um vídeo deveria ilustrar uma situação de comunicação violenta e o outro, uma situação de comunicação não violenta relacionada ao mesmo cenário.

### 4. Gamificação:

- **Desafio:** A atividade incluiu um elemento de gamificação onde cada grupo competia para criar o vídeo mais criativo e eficaz. As produções foram avaliadas com base em critérios como clareza dos conceitos de CNV, criatividade na representação dos cenários e impacto emocional.
- **Pontuação:** Os vídeos foram avaliados por um painel de colegas e pelo professor. Pontos foram atribuídos para a precisão na aplicação dos princípios da CNV e para a originalidade.


### 5. Criação e Edição dos Vídeos:

- **Ferramentas:** Os grupos utilizaram ferramentas de produção de vídeos para criar e editar seus conteúdos. Foram encorajados a usar recursos como animações, imagens e narrações para melhor ilustrar os conceitos de comunicação violenta e não violenta.
- **Objetivo:** Os vídeos foram projetados para demonstrar claramente a diferença entre comunicação violenta e não violenta, facilitando a compreensão e a aplicação dos princípios discutidos.

### 6. Apresentação e Discussão:

- **Exibição:** Cada grupo apresentou seus vídeos para a turma. Após cada apresentação, houve uma discussão sobre os exemplos apresentados, destacando o que foi eficaz e o que poderia ser melhorado.
- **Feedback:** Os alunos e o professor forneceram feedback construtivo, abordando como as situações poderiam ser aprimoradas para melhor refletir a Comunicação Não Violenta.

Figura 6 – Planejamento sobre Marketing Digital

 **Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

---

**Plano de Trabalho do Docente**

Turma: 2023.24.495 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos Estado: Aprovado  
 UC 6: Laboratório Juventudes da Aprendizagem de Qualificação em Serviços Administrativos Execução da Unidade Curricular: 12/12/2023 a 30/04/2024  
 Carga Horária: 20h Minuto de Hora Aula: 60 Quantidade de Aulas: 5 Docente(s): [REDACTED]  
 Característica: Não Desenvolve Competência Frequência: 2ª a 6ª (13:30 às 17:30) Plano de Execução: Presencial III  
 CH Presencial: 20h

**Situações de Aprendizagem**

01 Situação de Aprendizagem encontrada

Carga Horária	Situação de Aprendizagem	Forma de Execução
20h	Trabalho de grupo: EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO	Presencial

**Planejamento da Situação de Aprendizagem**

OS JOVENS EM GRUPO PENSARÃO EM UM PRODUTO, OU NEGÓCIO NOVO PARA SER INSERIDO NO MERCADO LOCAL/REGIONAL. REALIZAR TODA PESQUISA E PROJETAR ESSE PRODUTO OU NEGÓCIO. REALIZAR E ESTRUTURAR O PLANO DE NEGÓCIO, CANVA E INICIAR UM PROJETO QUE VISE VENDER ESSA IDEIA, COM VIABILIDADE DE LUCRAR E CRESCER NO MERCADO

**Descrição da Situação de Aprendizagem**

TRAZER O JOVEM A PENSAR FORA DA CAIXA, INOVAR, PROJETAR E EXECUTAR OS PASSOS PARA EMPREENDER, PLANO DE NEGÓCIO, CANVAS, PESQUISA DE MERCADO VIABILIDADE DE NEGÓCIO, APRESENTAÇÃO DO PROJETO E PLANO DE NEGÓCIO

**Recursos Didáticos**

PESQUISAS EM SITE DE EMPREENDIMENTOS, PROJETO, PLANO DE NEGÓCIO, PESQUISA DE MERCADO E COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR, FERRAMENTAS DE GESTÃO E MARKETING

---

**Indicadores**

Indicador 1: Cumpre as atividades previstas no fluxo do projeto, conforme desafio identificado na comunidade pesquisada.  
 Indicador 2: Apresenta resultados ou soluções de acordo com as problemáticas identificadas e objetivos do Laboratório Juventudes.  
 Indicador 3: Mobiliza as marcas formativas na proposição de estratégias e soluções de acordo com o contexto e os desafios apresentados.

---

**Planejamento de Aula**

05 Planejamentos de Aula encontrados

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

A atividade teve como objetivo ensinar conceitos de marketing digital através da criação colaborativa de um site para uma padaria/bistrô. Utilizando elementos de gamificação, a atividade visou engajar os alunos na prática de estratégias de marketing digital enquanto cada grupo cuidava de uma seção específica do site.

### Descrição da Atividade:

#### 1. Introdução ao Tema:

- **Tema:** Conceitos de Marketing Digital aplicados à criação de um site.
- **Ferramentas Utilizadas:** Plataforma de criação de sites (como Wix ou WordPress) e elementos de gamificação.
- **Duração:** 03 aulas.

#### 2. Exploração Conceitual:

- **Apresentação:** O professor iniciou com uma introdução aos conceitos básicos de marketing digital, incluindo SEO (Search Engine Optimization), branding, conteúdo de marketing, e design responsivo.

#### 3. Divisão em Grupos e Tarefa:

- **Grupos:** Os alunos foram divididos em duplas ou trios.

- **Tarefa:** Cada grupo foi responsável por criar uma seção específica do site para uma padaria/bistrô, com base nos conceitos discutidos. As seções atribuídas incluíam: Página Inicial, Menu de Produtos, Sobre Nós, Blog e Contato.

#### 4. Gamificação:

- **Desafio:** A atividade incorporou um elemento de gamificação onde os grupos competiam para criar a seção mais atraente e funcional do site. Cada seção foi avaliada com base em critérios como usabilidade, integração com conceitos de marketing digital e criatividade.
- **Pontuação:** As seções foram pontuadas por um painel composto por colegas e pelo professor, que avaliou a eficácia em aplicar conceitos de marketing digital e o impacto visual e funcional das seções.

#### 5. Criação e Design do Site:

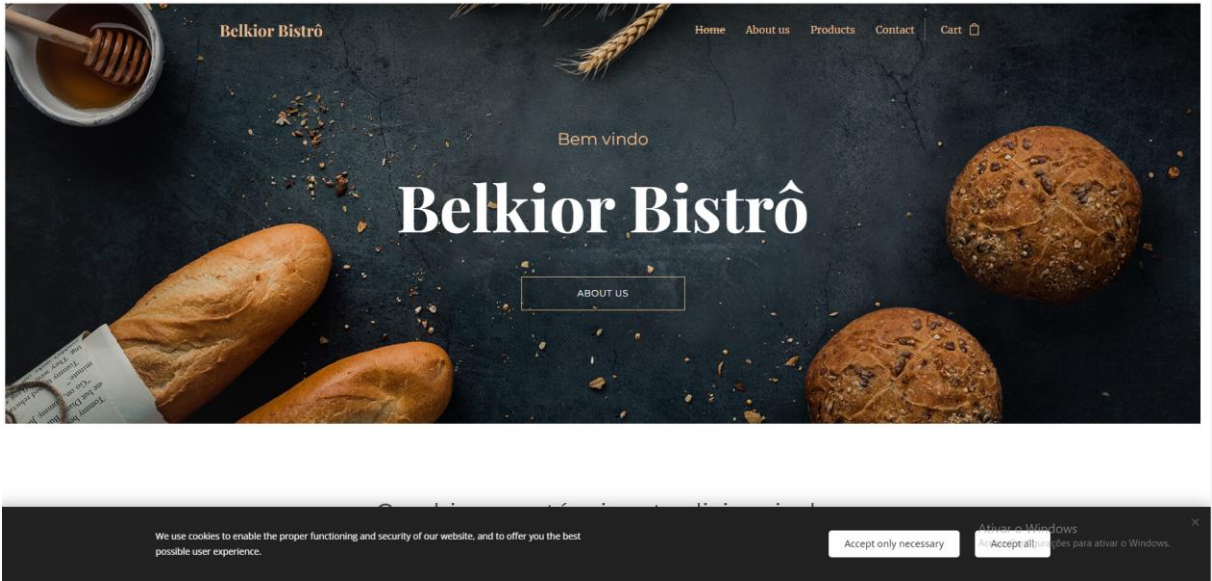
- **Ferramentas:** Os grupos utilizaram plataformas de criação de sites para projetar e desenvolver suas seções. Foram incentivados a aplicar técnicas de SEO, criar conteúdo relevante e atraente, e garantir que o design fosse responsivo e visualmente agradável.
- **Objetivo:** Cada grupo integrou sua seção ao site principal, garantindo coesão visual e funcional. A criação coletiva permitiu que os alunos aplicassem conceitos teóricos de marketing digital em um projeto prático.

#### 6. Apresentação e Discussão:

- **Exibição:** Após a conclusão do site, cada grupo apresentou sua seção para a turma, explicando as escolhas de design e as estratégias de marketing digital aplicadas.
- **Feedback:** Os colegas e o professor forneceram feedback sobre cada seção, discutindo aspectos como a eficácia da comunicação da marca, a integração dos conceitos de marketing digital e a experiência geral do usuário.



Figura 7 – Criação de página de simulação de Marketing Digital no Wix




Fonte: Registro do autor

Ao final da atividade, o instrutor solicitou a criação de um site e suas principais seções, solicitando a alimentação cotidiana de informações com vistas a consolidar os conceitos de marketing digital.

Planejamento 05

Figura 8 – Planejamento sobre o futuro do trabalho



**Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

### Plano de Trabalho do Docente

Turna: 2024.24.53 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos

UC 6: Laboratório Juventudes da Aprendizagem de Qualificação em Serviços Administrativos

Carga Horária: 20h    Minuto de Hora Aula: 60    Quantidade de Aulas: 5

Característica: Não Desenvolve Competência

Estado: Aprovado

Execução da Unidade Curricular: 14/03/2024 a 28/06/2024

Docentes: [REDACTED]

Frequência: 2ª a 6ª (13:30 às 17:30)

Plano de Execução: Presencial II

CH Presencial: 20h

#### Planejamento de Aula

05 Planejamentos de Aula encontrados

Aula	Dia Letivo	Horário	Ambiente Pedagógico	Docentes	Forma de Execução	Situação De Aprendizagem
Aula: 1	14/03/2024	13:30 às 17:30 (4h)	Sala 106	[REDACTED]	Presencial	Aprendizagem em ação: JOVENS EM AÇÃO: TRANSFORMANDO FUTUROS - LABORATÓRIO JUVENTUDES SENAC

**Recursos Didáticos**

Computador (e seus hardwares), projetor multimídia, pacote office 365, quadro de vidro, dispositivo móvel dos participantes, rede wi-fi, sulfite, canetões para quadro branco, materiais específicos para dinâmicas a serem realizadas, laboratório de informática ou laboratório móvel.

**Planejamento de Aula**

Na abertura do projeto Laboratório Juventude, o docente levanta uma discussão de projetos que geram impactos sociais, apresenta exemplos e os respectivos contextos. A partir deste aquecimento, o docente realizará uma explicação relacionada à estrutura, construção, metas, objetivos e etapas que devem ser alcançadas até a conclusão e divulgação dos resultados obtidos ao final da pesquisa.

Num segundo momento, é importante enfatizar a problematização da realidade, estimulando os alunos a refletirem sobre problemas que têm impacto na comunidade com foco na busca por soluções inovadoras. Daí então os alunos são desafiados a se organizarem para debater e definir os possíveis temas que demonstrem pontes de conhecimento entre as capacidades socioemocionais, bem-estar social/pessoal, apresentação de conhecimento diante as tecnologias, compreensão de textos, leitura eficiente, noções de letramento matemático, inclusão social e mundo do trabalho. Também será possível que seja dada ênfase nas rotinas administrativas ligadas as rotinas da empresa e convívio interno entre membros organizacionais.

Aula: 2	05/04/2024	13:30 às 17:30 (4h)	Sala 106	[REDACTED]	Presencial	Aprendizagem em ação: JOVENS EM AÇÃO: TRANSFORMANDO FUTUROS - LABORATÓRIO JUVENTUDES SENAC
---------	------------	---------------------	----------	------------	------------	--

**Recursos Didáticos**

Computador (e seus hardwares), projetor multimídia, pacote office 365, quadro de vidro, dispositivo móvel dos participantes, rede wi-fi, sulfite, canetões para quadro branco, materiais específicos para dinâmicas a serem realizadas, laboratório de informática ou laboratório móvel.

**Planejamento de Aula**

Para aumentar o foco e potencializar o desenvolvimento do projeto integrador, o instrutor realizará a aplicação de uma ferramenta para plano de ação chamada 5W2H. O objetivo da ferramenta é estruturar um planejamento eficaz e consistente, através de sete perguntas que deverão ser respondidas por cada grupo: O que será feito? Como será feito? Por quem será feito? Quando será feito? Onde será feito? Quanto custará?

O instrutor orientará os grupos que serão formados em sala, para que estes possam realizar um planejamento completo sobre cada etapa de desenvolvimento do projeto em questão, garantindo a qualidade e envolvimento de todos os integrantes na criação, elaboração e estruturação dos trabalhos. Ao final da aula, os aprendizes deverão apresentar a todos seus planos de ação, evidenciando as atividades que serão executadas, como serão executadas, quando e por quem deverão ser realizadas, além dos produtos que serão criados por cada grupo, e em debate será discutida a criação de um único planejamento que atenda aos tópicos que foram apresentados pelos aprendizes.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

A atividade, identificada e observada neste planejamento, teve como objetivo explorar o tema "O Futuro do Trabalho: Oportunidades e Desafios para os Jovens" através da criação e aplicação de um formulário digital, seguido pela análise coletiva dos dados e a construção de uma apresentação interativa usando uma ferramenta de criação de apresentações com o auxílio de IA, o *Gamma*. O objetivo foi engajar os alunos em uma análise prática e colaborativa, integrando conceitos teóricos com ferramentas digitais.

### **Descrição da Atividade:**

#### **1. Introdução ao Tema:**

- **Tema:** O Futuro do Trabalho: Oportunidades e Desafios para os Jovens.
- **Ferramentas Utilizadas:** Formulários digitais (*Google Forms*) e *Gamma* para criação de apresentações, além de elementos de gamificação.
- **Duração:** 02 aulas.

#### **2. Exploração Conceitual:**

- **Apresentação:** O professor iniciou a atividade com uma discussão sobre as tendências futuras do mercado de trabalho, como o impacto da automação, a ascensão do trabalho remoto, novas habilidades necessárias e como esses fatores afetam os jovens.

#### **3. Criação e Distribuição do Formulário Digital:**

- **Tarefa:** Cada aluno participou da criação de um formulário digital único, que incluía perguntas sobre expectativas de carreira, preocupações com o futuro do trabalho e habilidades desejadas. O formulário foi projetado para coletar dados de todos os alunos das turmas de aprendizagem do Senac.
- **Distribuição:** O formulário foi distribuído para a totalidade dos alunos da instituição, garantindo uma ampla coleta de opiniões e dados variados.
- **Gamificação:** Foi introduzido um elemento de gamificação ao incentivar os alunos a criar perguntas que pudessem gerar as respostas mais reveladoras e interessantes. Pontos foram atribuídos para a criatividade das perguntas e a relevância dos dados coletados.

#### **4. Coleta e Análise de Dados:**

- **Coleta:** Os dados foram coletados a partir das respostas dos alunos à medida que o formulário foi preenchido.

- **Análise:** Em sala de aula, os alunos foram divididos em grupos para analisar os dados coletados, identificando padrões, tendências e insights significativos relacionados ao futuro do trabalho.

#### 5. Criação Coletiva da Apresentação:

- **Uso do *Gamma*:** Os grupos utilizaram a ferramenta *Gamma* para criar uma apresentação coletiva que consolidasse as descobertas da análise de dados. O *Gamma* permitiu a criação de slides dinâmicos e interativos para representar visualmente os dados coletados.
- **Objetivo:** A apresentação final tinha que incluir gráficos, infográficos e resumos das principais descobertas, destacando as oportunidades e desafios para os jovens no futuro do trabalho.

#### 6. Apresentação e Discussão:

- **Exibição:** A apresentação coletiva foi exibida para a turma, demonstrando os insights obtidos a partir dos dados e discutindo as implicações para os jovens no contexto do mercado de trabalho futuro.
- **Feedback:** Após a apresentação, houve uma sessão de feedback onde os alunos e o professor discutiram as descobertas, a eficácia da apresentação e as áreas para possíveis melhorias.

Figura 9 – Formulário digital sobre o futuro do jovem no mercado de trabalho

## O Futuro do jovem no mercado de trabalho

Esse formulário foi criado para contribuir para uma pesquisa realizada por alunos da turma 53 do Senac Boa Esperança. Diante disso, sua participação é de grande importância para o andamento desse projeto.

**\*nenhuma resposta está errada\***

[Faça login no Google](#) para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

**\* Indica uma pergunta obrigatória**

Para você, quais habilidades são mais valorizadas no futuro do mercado de trabalho? \*

☐ Conhecimentos técnicos específicos  
☐ Habilidades sociais e emocionais, como colaboração e comunicação  
☐ Experiência de longo prazo em uma única empresa  
☐ Fluência em um único idioma estrangeiro  
☐ Outro: \_\_\_\_\_

Para você, qual tendência provavelmente afetará o emprego dos jovens no futuro próximo? \*

☐ Aumento da demanda por trabalhos manuais  
☐ Automação de tarefas repetitivas  
☐ Diminuição da necessidade de educação formal  
☐ Redução de empregos no setor de serviços  
☐ Outro: \_\_\_\_\_

Fonte: Registro do autor

Como parte da atividade, o instrutor solicitou a criação de um formulário digital, que foi aplicado em todas as turmas de Aprendizagem do Senac Boa Esperança e, posteriormente, seus dados foram analisados pelos estudantes.

## Planejamento 06

Figura 10 – Planejamento sobre os registros do processo de aprendizado na plataforma Wix

 **Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

---

### Plano de Trabalho do Docente

Turma: 2024.24.63 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercados  
Estado: Aprovado  
Frequência: Plano de Execução: Presencial I  
UC 1: Desenvolvimento socioemocional  
Carga Horária: 60h Minuto de Hora Aula: 60 Quantidade de Aulas: 15  
Execução da Unidade Curricular: 01/04/2024 a 22/04/2024 2ª a 6ª (13:30 às 17:30)  
Docente(s): [REDACTED] CH Presencial: 60h

Característica: Não Desenvolve Competência

criatividade (improvisação, fontes e referências para inspiração; mapa mental; brainstorming); relação entre inovação e atitude empreendedora.

Pensamento crítico: concepção e finalidade; hierarquia das informações; resolução de problemas; etapas de análise de uma situação-problema; causa e consequência; ferramentas para a sistematização de ideias e soluções; análise argumentativa (validade, consistência dos argumentos e falácias); análise crítica das informações (pensamento crítico na era digital; filtragem e checagem de notícias e informações).

Atitude sustentável: as dimensões da sustentabilidade (social, ambiental, cultural, política e econômica); empresas sustentáveis; consumo consciente e os oito "Rs" da sustentabilidade; conduta ética e cidadania; a ética no século 21, direitos e deveres fundamentais do cidadão; a ética no trabalho; diversidade humana; empatia e valorização da diferença; cidadania digital; reputação digital; responsabilidade no uso e na divulgação de dados e imagens; disseminação de fake news e legislação sobre a utilização da internet.

Planejamento de carreira: mundo do trabalho, formas de inserção no mercado de trabalho, tipos de carreira, autoconhecimento; marketing e apresentação pessoal; capacitação contínua, características do profissional do futuro.

---

### Planejamento de Aula

15 Planejamentos de Aula encontrados

Aula	Dia Letivo	Horário	Ambiente Pedagógico	Docentes	Forma de Execução	Situação De Aprendizagem
Aula: 1	01/04/2024	13:30 às 17:30 (4h)	Sala de aula BIG LAR- GIRUS MERCANTIL LTDA	[REDACTED]	Presencial	Aprendizagem em ação: Comunicação e postura assertiva.

**Recursos Didáticos**  
Biblioteca digital; internet; ferramentas multimídia; quadro branco; pincéis; notebook; laboratório de informática; ferramentas Microsoft 365.

**Planejamento de Aula**  
1ª aula - a) Aquecimento: Abertura do curso com a presença da orientação pedagógica. Aplicar uma dinâmica de apresentação e de boas-vindas e, logo em seguida em uma roda de conversa, instigar por meio de perguntas direcionadas, os aprendizes relatem o que estão sentindo por fazer parte do programa de aprendizagem; como conseguiram o emprego; como foi o seletivo; qual é a percepção da família em relação ao trabalho e entre outras. b) Atividade: Contrato de Convivência - após apresentação elaborar junto com os aprendizes um contrato de convivência, pois as aulas serão presenciais e há regras a seguirem. Deixar no primeiro momento por meio de um quadro compartilhado ou na folha de flipchart que coloquem as regras que julgam importantes. c) Conectando ideias: A instrutora explica o que é e, a importância de respeitar e saber lidar com as regras. d) Então: Estrutura e organiza juntos o Código de Convivência oficial da turma. e) Ambientação: Fazer um "tour" com os aprendizes pela instituição com intuito de apresentar o ambiente (se for autorizado, pois as aulas serão ministradas no Supermercado Big Lar.) d) Unidade curricular: Convidar os aprendizes a tomarem um OHA - de conhecimentos: habilidades e atitudes. Logo em seguida, apresentação da unidade curricular "Desenvolvimento socioemocional" - carga horária - conhecimentos - habilidades - atitudes e uma atividade relacionada em grupo. e) Sintetize da aprendizagem: Por meio de uma produção de texto, propor aos aprendizes narrarem como foi a aula e sinalizarem os pontos que mais acharam importantes e que podem ajudar no seu profissionalismo. Encerrar a aula informando que o próximo conteúdo será Comunicação.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

Esta atividade ocorreu ao longo de semanas e teve como objetivo explorar a perspectiva dos alunos sobre o processo de aprendizado, utilizando elementos de gamificação e a criação de um site no Wix. O site, atualizado semanalmente com informações e reflexões sobre as atividades e conteúdos abordados nas aulas, serviu como uma plataforma para os alunos expressarem suas opiniões e experiências de aprendizado.

## Descrição da Atividade:

### 1. Introdução ao Tema:

- **Tema:** Visão do Aprendiz.
- **Ferramentas Utilizadas:** Plataforma Wix para criação de sites e elementos de gamificação.

- **Duração:** Atividade contínua ao longo do semestre, com atualizações semanais.

## 2. Exploração Conceitual:

- **Apresentação:** O professor iniciou com uma discussão sobre a importância de refletir sobre o processo de aprendizado e como isso pode influenciar a melhoria das práticas educacionais. Os alunos foram convidados a considerar como suas experiências e percepções poderiam ser documentadas e compartilhadas.

## 3. Criação do Site:

- **Tarefa Inicial:** Os alunos foram divididos em grupos e cada grupo foi responsável por criar uma seção do site no *Wix*. As seções incluíam: Página Inicial, Reflexões Semanais, Resumos de Aulas, e Feedback dos Alunos.
- **Gamificação:** Para incentivar o engajamento, a atividade incluiu um elemento de gamificação onde os grupos foram desafiados a criar o conteúdo mais criativo e informativo. Pontos foram atribuídos pela originalidade do conteúdo, pela qualidade das atualizações e pela estética do site.
- **Ferramentas:** Os grupos utilizaram *Wix* para construir e personalizar o site, aproveitando as funcionalidades da plataforma para criar uma interface atraente e funcional.

## 4. Atualizações Semanais:

- **Atualização do Site:** Cada semana, os grupos eram responsáveis por atualizar suas seções do site com informações sobre as atividades e conteúdos discutidos nas aulas. Além disso, incluíam reflexões pessoais sobre o que aprenderam e como as atividades influenciaram sua percepção do aprendizado.
- **Objetivo:** As atualizações permitiram aos alunos documentar seu progresso e refletir sobre a eficácia das metodologias de ensino, promovendo uma prática contínua de autoavaliação e feedback.


## 5. Apresentação e Avaliação:

- **Revisão:** Periodicamente, o site foi revisado pelo professor e pelos colegas, que forneceram feedback sobre a qualidade das atualizações e a eficácia na comunicação das experiências de aprendizado.

- **Feedback:** Além das revisões formais, os alunos também participaram de discussões em sala de aula sobre o que aprenderam ao atualizar o site e como isso impactou sua visão do processo de aprendizado.

## Planejamento 07

Figura 11 – Planejamento sobre o mural colaborativo no *Padlet*



**Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**

SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

---

### Plano de Trabalho do Docente

Turma: 2023.24.693 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos

UC 7: Organizar e executar atividades de apoio aos processos da organização

Carga Horária: 84h

Minuto de Hora Aula: 60

Quantidade de Aulas: 21

Característica: Desenvolve Competência

Estado: Aprovado

Execução da Unidade Curricular: 06/05/2024 a 15/07/2024

Docente(s):

Frequência: 2ª à 6ª (07:30 às 11:30)

Plano de Execução: Presencial III

CH Presencial: 84h

#### Situações de Aprendizagem

01 Situação de Aprendizagem encontrada

Carga Horária	Situação de Aprendizagem	Forma de Execução
84h	Aprendizagem em ação: Processos administrativos	Presencial

**Planejamento da Situação de Aprendizagem**

Situação 1: os alunos serão conduzidos a uma reflexão a respeito das escolhas e ações que os levaram a ingressarem no mundo do trabalho. Também serão apresentadas outras formas possíveis e quais são mais utilizadas por candidatos com pouca ou muita experiência profissional. Logo em seguida, serão incentivados a pensar no futuro, bem como as escolhas que podem e, em alguns casos, devem ser feitas para colherem resultados em curto, médio e longo prazo na vida profissional. **Como atividade será solicitado que um mapeamento das competências que um assistente administrativo precisa ter para exercer a função.**

Situação 2: baseado nos mapeamentos da aula anterior, analisar em conjunto e entender a aplicabilidade delas. Em seguida será apresentado o percurso histórico do conceito de "Administração" até chegar às concepções atuais. Para complementar, os alunos realizarão uma leitura na biblioteca digital Senac sintetizando esses conceitos.  
**Os alunos deverão realizar mapas mentais a respeito de cada teoria apresentada na aula anterior, cada grupo ficará responsável por uma e será apresentado pelos grupos.**

Situação 3: Serão apresentadas as quatro funções administrativas básicas: planejamento, organização, direção e controle. Após, os alunos desenvolverão uma atividade em grupo, onde deverão identificar as quatro funções em situações previamente selecionadas (fictícias ou reais). E depois de expostas, serão analisadas se estão corretas.

Situação 4: Será exposta uma mensagem motivacional e fazer uma reflexão oral dos ensinamentos da mesma. Será apresentada o conceito de Organização, tipologia, classificação, natureza jurídica, organograma e alinhamento organizacional. Como atividade, irão investigar os aspectos abordados da empresa onde trabalham.

Situação 5: Divisão de grupos: No primeiro, serão apresentadas as funções organizacionais, uma breve introdução sobre logística, finanças, jurídico, gestão de pessoas, marketing e vendas. E em seguida, dividir os grupos e cada um com um setor para pesquisar e apresentar.

Situação 6: Será apresentado o conceito de processos organizacionais bem como se inter-relacionam e sua aplicabilidade. Para que os alunos consigam compreender de maneira mais abrangente, também serão apresentadas situações-problema e como os processos organizacionais estão presentes em sua resolução.

Situação 7: Baseada nas situações problemas da aula anterior, instigar os alunos a descrever o perfil da empresa. Expor o conceito de cultura organizacional e os impactos que a mesma traz na dinâmica e clima organizacional. Na segunda etapa, os alunos serão divididos em grupos e deverão escolher uma empresa para investigar a cultura organizacional e seus impactos na identidade da empresa.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

Esta atividade demonstrou ser bastante interessante, pois quando verificamos o registro no plano de aula, vislumbramos o uso de um importante elemento da gamificação, as Badges. A atividade teve como objetivo promover a reflexão sobre o aprendizado adquirido durante a Unidade Curricular do mês, através do Projeto Integrador da turma. Utilizando elementos de gamificação e o *Padlet*, a atividade focou na construção coletiva de um mural onde os alunos poderiam registrar suas reflexões e avaliar seus níveis de aprendizado.

## Descrição da Atividade:

### 1. Introdução ao Tema:

- **Tema:** Reflexão e Aprendizados no Projeto Integrador.

- **Ferramentas Utilizadas:** *Padlet* para criação de um mural colaborativo e elementos de gamificação.
- **Duração:** 10 aulas.

## 2. Exploração Conceitual:

- **Apresentação:** O professor iniciou a atividade com uma breve apresentação sobre a importância da reflexão na aprendizagem e como registrar os aprendizados pode ajudar na autoavaliação e no desenvolvimento contínuo. Foram discutidos conceitos de metacognição e autoavaliação.

## 3. Criação do Mural no *Padlet*:

- **Tarefa Inicial:** Cada aluno foi instruído a acessar o *Padlet* e contribuir para a construção de um mural coletivo. O mural foi estruturado em seções para diferentes tipos de reflexões e avaliações: “Reflexões Pessoais”, “Aprendizados Adquiridos”, “Desafios Encontrados” e “Planos de Melhoria”.
- **Gamificação:** Para incentivar a participação e a profundidade das reflexões, foi introduzido um elemento de gamificação. Os alunos ganharam pontos com base na qualidade e na profundidade de suas contribuições. As postagens mais detalhadas e úteis receberam “badges” ou “estrelas” que foram exibidos no mural.

## 4. Postagem e Interação:

- **Postagem:** Os alunos registraram suas reflexões e avaliações na plataforma *Padlet*. Cada postagem incluía uma descrição do que aprenderam, os desafios enfrentados durante o projeto e como superaram esses desafios.
- **Interação:** Além de postar suas próprias reflexões, os alunos foram incentivados a comentar e interagir com as postagens de seus colegas. Isso permitiu uma troca de feedback e sugestões, promovendo uma discussão enriquecedora sobre as experiências compartilhadas.

## 5. Análise e Discussão:

- **Análise:** O professor revisou o mural coletivamente com a turma, destacando os principais temas e insights que emergiram das postagens. Foram identificadas tendências comuns nas reflexões dos alunos e discutidas as áreas que poderiam ser aprimoradas.
- **Discussão:** Em uma sessão de discussão final, os alunos compartilharam suas experiências sobre como o projeto impactou seu aprendizado e suas percepções



sobre o trabalho desenvolvido. O feedback dos colegas e as observações do professor foram utilizados para promover um debate construtivo.

Planejamento 08

Figura 12 – Planejamento sobre conceitos de marketing e vendas



**Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial**  
SENAC AR/MT  
SENAC CEP CUIABÁ

### Plano de Trabalho do Docente

Turma: 2023.24.693 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços Administrativos  
UC 7: Organizar e executar atividades de apoio aos processos da organização  
Carga Horária: 84h    Minuto de Hora Aula: 60    Quantidade de Aulas: 21  
Característica: Desenvolve Competência

Estado: Aprovado  
Execução da Unidade Curricular: 06/05/2024 a 15/07/2024  
Docente(s): [REDACTED]

Frequência:  
2" à 6" (07:30 às 11:30)

Plano de Execução: Presencial III  
CH Presencial: 84h

Aula: 14	18/06/2024	07:30 às 11:30 (4h)	Sala 103	[REDACTED]	Presencial	Aprendizagem em ação: Processos administrativos
----------	------------	---------------------	----------	------------	------------	---

**Recursos Didáticos**  
Ferramentas multimídias; Biblioteca digital do Senac; Quadro branco; Pincéis para quadro branco; folha A4.

**Planejamento de Aula**  
Aulas 14 e 15: Baseada nas situações problemas da aula anterior, instigar os alunos a descrever o perfil da empresa. Expor o conceito de cultura organizacional e os impactos que a mesma traz na dinâmica e clima organizacional. Na segunda etapa, os alunos serão divididos em grupos e deverão escolher uma empresa para investigar a cultura organizacional e seus impactos na identidade da empresa.

**Conhecimentos**

Noções da evolução histórica da Administração: Administração Científica, Teoria Clássica, Administração Humanista, Teoria Neoclássica, Modelo Japonês, Administração nos tempos atuais.

Noções de cultura organizacional: conceitos e elementos.

Introdução às funções da Administração: planejamento, organização, direção e controle.

Organização: conceito, tipologia, classificação, natureza jurídica, organograma (estrutura, níveis e áreas funcionais).

Noções das principais funções organizacionais: Gestão de Pessoas, Logística, Finanças, Marketing e Vendas e Jurídico: forma e importância da atuação do setor na Organização, atribuições, processos sob sua responsabilidade e documentos relacionados.

Atendimento ao cliente: conceito e tipos de atendimento, tipos de clientes, técnicas de atendimento e abordagem ao cliente. Gestão de conflitos. Relacionamento interpessoal: comunicação oral, formas de contato com clientes (via telefone, e-mail e outros), técnicas de negociação.

Planejamento de Carreira: mundo do trabalho, formas de inserção no mercado de trabalho, preparação de currículos, entrevista de emprego.

Processos organizacionais: conceito, inter-relação e aplicabilidade.

**Habilidades**

Organizar o ambiente de trabalho.

Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito.

Gerenciar tempo e atividades de trabalho.

Pesquisar e coletar informações.

Resolver conflitos inerentes ao processo de trabalho administrativo.

Utilizar recursos da tecnologia da informação e comunicação.

**Atitudes e Valores**

Apresentação pessoal.

Postura profissional.

Colaboração com colegas e equipes de trabalho.

Proatividade na movimentação de documentos e disponibilização das informações.

Responsabilidade no cumprimento de prazos estabelecidos.

Utilização consciente de recursos e insumos.

Sigilo no tratamento das informações da organização, dos colaboradores, dos fornecedores e clientes.

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

Este planejamento envolveu uma interessante atividade com a criação de uma página no Instagram para trabalhar os conceitos de marketing e vendas. A atividade teve como objetivo ensinar conceitos de marketing digital e e-commerce, utilizando elementos de gamificação para tornar o aprendizado mais envolvente e prático. Os alunos foram desafiados a aplicar esses conceitos criando uma página de Instagram para uma empresa fictícia de venda de doces finos.

Descrição da Atividade:

1. Introdução ao Tema:

- Os alunos foram introduzidos aos conceitos básicos de marketing digital, e-commerce e gamificação. Discutiram-se estratégias de marketing digital como SEO, marketing de conteúdo, e publicidade paga, além de práticas eficazes

para e-commerce, como a otimização da experiência do usuário e técnicas de conversão.

## **2. Gamificação:**

- Para engajar os alunos, a atividade foi estruturada como um jogo. Cada grupo recebeu uma "missão" com critérios específicos para a criação da página de Instagram, incluindo objetivos como aumentar o número de seguidores, engajamento com o público e conversões em vendas. Pontos foram atribuídos com base na criatividade, cumprimento dos critérios e eficácia das estratégias.

## **3. Criação da Página de Instagram:**

- Divididos em grupos, os alunos desenvolveram a página de Instagram da empresa fictícia de doces finos. Cada grupo foi responsável por criar conteúdo visual e textual, planejar o calendário de postagens e desenvolver estratégias de interação com o público. Foram abordadas práticas de design gráfico, escrita persuasiva e técnicas de engajamento.

## **4. Apresentação e Avaliação:**

- Ao final da atividade, cada grupo apresentou sua página de Instagram para a turma. As apresentações incluíram uma explicação das estratégias utilizadas e uma análise do potencial de sucesso da página. A avaliação considerou a criatividade, a aplicação dos conceitos de marketing digital e a eficácia geral das estratégias implementadas.

## **Planejamento 09**

Figura 13 – Planejamento sobre postura profissional em redes sociais corporativas

Plano de Trabalho do Docente

Turma: 2024.24.63 - Aprendizagem Profissional de Qualificação em Serviços de Supermercados	Estado: Aprovado	Frequência:	Plano de Execução: Presencial I
UC 1: Desenvolvimento socioemocional	Execução da Unidade Curricular: 01/04/2024 a 22/04/2024	2ª a 6ª (13:30 às 17:30)	CH Presencial: 60h
Carga Horária: 60h    Minuto de Hora Aula: 60    Quantidade de Aulas: 15	Docente(s):		
Característica: Não Desenvolve Competência			

1) Síntese da aprendizagem: Por meio de uma dramatização, separa a sala em 2 grupos para demonstrar o significado de cada expressão e, propor aos aprendizes narrarem como foi a aula e sinalizarem os pontos que mais acharam importantes e que podem ajudar no seu profissionalismo.

Conhecimentos	Habilidades	Atitudes e Valores
<p>Comunicação: elementos da comunicação; barreiras ou ruídos comunicacionais; tipos, características e funções da linguagem; técnicas de expressão oral; uso da entonação, ritmo, ênfase e pausa na fala; técnicas de expressão corporal; significados dos movimentos, posturas e gestos; expressão facial; estado emocional; influência do contexto; intenções e reações; comunicação no ambiente de trabalho; características da comunicação organizacional; formalidade e informalidade na linguagem verbal e não verbal; escuta ativa; práticas e formas de interação nas plataformas digitais; comunicação e imagem pessoal nas redes sociais.</p> <p>Colaboração: modelo 3C – comunicação, cooperação e coordenação; trabalho coletivo versus trabalho colaborativo; diferença entre grupo e equipe; negociação de conflitos; estratégias de negociação, convívio interpessoal; diversidade humana; valorização de equipes plurais e multiculturais; tomada de decisão compartilhada e busca de consenso; liderança colaborativa; ferramentas colaborativas; inteligência coletiva e colaboração em rede.</p> <p>Criatividade: características; aplicação no mundo do trabalho; pensamento divergente e convergente; etapas da resolução criativa (imersão, análise, ideação); ferramentas de criatividade (improvisação, fontes e referências para inspiração; mapa mental; brainstorming); relação entre inovação e atitude empreendedora.</p> <p>Pensamento crítico: concepção e finalidade; hierarquia das informações; resolução de problemas; etapas de análise de uma situação-problema; causa e consequência; ferramentas para a sistematização de ideias e soluções; análise argumentativa (validade, consistência dos argumentos e falácias); análise crítica das informações (pensamento crítico na era digital; filtragem e checagem de notícias e informações).</p> <p>Atitude sustentável: as dimensões da sustentabilidade (social, ambiental, cultural, política e econômica); empresas sustentáveis; consumo consciente e os oito "Rs" da sustentabilidade; conduta ética e cidadania; a ética no século 21; direitos e deveres fundamentais do cidadão; a ética no trabalho; diversidade humana; empatia e valorização da diferença; cidadania digital; reputação digital; responsabilidade no uso e na divulgação de dados e imagens; disseminação de fake news e legislação sobre a utilização da Internet.</p> <p>Planejamento de carreira: mundo do trabalho, formas de inserção no mercado de trabalho, tipos de carreira, autoconhecimento; marketing e apresentação pessoal, capacitação contínua, características do profissional do futuro.</p>	<p>Comunicar-se em público de maneira assertiva.</p> <p>Identificar aspectos orais e não verbais expressos pelo interlocutor.</p> <p>Identificar os aspectos do próprio trabalho que interferem na equipe.</p> <p>Analisar as contribuições dos membros da equipe.</p> <p>Negociar em situações de conflitos no ambiente de trabalho.</p> <p>Estabelecer novas formas de associação entre os dados.</p> <p>Identificar a melhor resposta a um desafio.</p> <p>Pesquisar dados e informações.</p> <p>Distinguir entre fatos, opiniões e crenças.</p> <p>Relacionar eventos, fenômenos, situações e objetos.</p> <p>Analisar problemas sob diferentes perspectivas.</p> <p>Reconhecer os impactos da própria ação no meio ambiente.</p> <p>Avaliar a própria conduta em diferentes contextos.</p> <p>Identificar situações de discriminação e de injustiça social</p>	<p>Flexibilidade no uso da linguagem.</p> <p>Atenção às mensagens emitidas pelo interlocutor.</p> <p>Proatividade no desenvolvimento do trabalho em equipe.</p> <p>Comprometimento com os acordos estabelecidos.</p> <p>Receptividade a novas ideias e mudanças.</p> <p>Atitude propositiva no desenvolvimento do trabalho.</p> <p>Iniciativa em empreender melhorias e inovações</p> <p>Postura investigativa.</p> <p>Crítica com relação a discursos e padrões de pensamento.</p> <p>Responsabilidade nas decisões de consumo.</p> <p>Empatia no trato com as pessoas.</p> <p>Respeito à diversidade pessoal, social e cultural.</p> <p>Zelo pela ética, pela probidade e pela integridade.</p> <p>Responsabilidade no compartilhamento de informações.</p>

Fonte: Sistema de Gestão Educacional do Senac

A atividade teve como objetivo educar os alunos sobre a postura profissional nas redes sociais corporativas e no WhatsApp empresarial. Utilizando ferramentas tecnológicas e elementos de gamificação, a atividade focou em aspectos cruciais como comunicação clara, gerenciamento de postagens pessoais, e mensagens fora de expediente, além de abordar temas sensíveis como política e religião.

Descrição da Atividade:

1. Introdução ao Tema:

- A atividade começou com uma discussão sobre a importância da postura profissional em ambientes digitais. Foram apresentados conceitos sobre como a comunicação clara e adequada nas redes sociais e no WhatsApp corporativo pode impactar a imagem da empresa e a eficácia das interações profissionais.

2. Gamificação:

- A atividade foi estruturada como um jogo de simulação. Os alunos foram divididos em equipes e receberam cenários fictícios que envolviam dilemas relacionados a postagens pessoais, conteúdos inadequados e mensagens fora do

expediente. Cada equipe foi desafiada a tomar decisões e criar estratégias para manter uma postura profissional em diferentes situações.

### **3. Ferramentas Tecnológicas:**

- Utilizando plataformas de gestão de redes sociais e aplicativos de comunicação corporativa, os alunos exploraram ferramentas para monitorar e gerenciar postagens e mensagens. Foram usados simuladores de redes sociais e ambientes virtuais para ilustrar como configurar e manter uma presença profissional online.

### **4. Desafios e Discussões:**

- Os desafios incluíram situações como o compartilhamento excessivo de postagens pessoais, a gestão de mensagens fora do horário de trabalho e a abordagem de temas sensíveis. As equipes discutiram e apresentaram soluções para cada cenário, enfatizando a importância de uma comunicação profissional e a definição de limites claros entre vida pessoal e profissional.

### **5. Apresentação e Avaliação:**

- Cada equipe apresentou suas soluções e estratégias para os desafios propostos. A avaliação foi baseada na clareza da comunicação, na adequação das postagens e mensagens, e na capacidade de manter uma postura profissional, mesmo em situações delicadas. Os alunos também receberam feedback sobre como aplicar as melhores práticas no uso das ferramentas tecnológicas discutidas.

## **3.2 Percepções Gerais dos Planos de Ensino**

No primeiro planejamento, a abordagem para a análise SWOT incluiu a aplicação de gamificação e o uso do *Canva* para apresentar os resultados. A utilização de desafios e a atribuição de pontuações foram observadas como métodos para potencialmente aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, conforme descrito por Kapp (2012). O *Canva* foi utilizado para a criação de infográficos, permitindo que os alunos desenvolvessem habilidades em design gráfico e apresentação visual, o que, segundo Garrison et al. (2010), pode contribuir para a melhor compreensão dos conceitos. A aplicação da análise SWOT a um time de futebol possibilitou a conexão dos conceitos teóricos com um exemplo prático.

No segundo planejamento, a combinação de gamificação com ferramentas digitais foi empregada para a introdução de conceitos de Inteligência Artificial (IA). Esta metodologia, ao promover desafios e recompensas, seguiu os princípios descritos por Deterding et al. (2011) sobre a motivação dos alunos através do design de jogos. A criação de nuvens de palavras online foi usada para representar e entender conceitos-chave de IA, conforme Lévy (1999), facilitando a visualização da importância e frequência dos termos. Esta abordagem integrou teoria com prática visual.

No terceiro planejamento, a aplicação dos princípios da Comunicação Não Violenta (CNV) incluiu a produção de vídeos para ilustrar situações de comunicação violenta e não violenta. A gamificação foi incorporada como um elemento competitivo na criação dos vídeos, o que, de acordo com Gee (2008), pode influenciar o engajamento e a qualidade das produções. Ferramentas como Adobe Spark e *Canva* foram utilizadas para auxiliar no desenvolvimento de habilidades técnicas adicionais e na apresentação dos conceitos, conforme Mayer (2009).

O quarto planejamento abordou o marketing digital através da criação colaborativa de um site, com a inclusão de elementos de gamificação para promover o engajamento dos alunos. O uso de plataformas como *Wix* e WordPress permitiu a aplicação prática dos conceitos teóricos. A introdução de desafios competitivos para a criação de seções do site buscou aumentar a motivação dos alunos, seguindo os princípios descritos por Anderson e Krathwohl (2001). A atividade também possibilitou a integração de conceitos de SEO, branding e design responsivo.

No quinto planejamento, foi explorado o tema "O Futuro do Trabalho" utilizando ferramentas digitais e gamificação. A criação e análise de um formulário digital para coletar dados sobre as expectativas e preocupações dos alunos foi uma abordagem prática para entender as tendências do mercado de trabalho. O uso do *Gamma* para criar uma apresentação interativa a partir dos dados coletados demonstrou a aplicação de ferramentas tecnológicas para representar informações de forma visual e dinâmica, conforme Mayer (2009). A gamificação foi utilizada para incentivar a criatividade nas perguntas do formulário.

O sexto planejamento incluiu uma atividade de reflexão contínua sobre o processo de aprendizado através da criação de um site no *Wix*. A atualização semanal do site permitiu aos alunos documentar e refletir sobre suas experiências de aprendizagem. Esta metodologia foi

utilizada para incentivar a criatividade e a qualidade do conteúdo, seguindo as ideias de Gee (2008). A criação e manutenção do site contribuíram para o desenvolvimento de habilidades digitais e práticas de reflexão crítica.

No sétimo planejamento, o *Padlet* e badges foram utilizados para promover a reflexão sobre o aprendizado no Projeto Integrador. O mural colaborativo no *Padlet* possibilitou o registro e compartilhamento das reflexões dos alunos de forma estruturada. A gamificação, através da atribuição de badges, buscou incentivar a participação ativa e a qualidade das contribuições, conforme Deterding et al. (2011). A abordagem colaborativa no *Padlet* ajudou a promover a metacognição e o feedback entre os alunos, enquanto os badges reforçaram o engajamento.

No oitavo planejamento, a criação de uma página no Instagram foi utilizada para ensinar conceitos de marketing e vendas. A atividade foi estruturada com elementos de gamificação, como missões e objetivos, para promover um engajamento mais profundo e uma aplicação prática dos conceitos discutidos. A criação da página de Instagram permitiu aos alunos praticar técnicas de marketing digital e e-commerce, seguindo os princípios de Anderson e Krathwohl (2001). A avaliação das estratégias aplicadas contribuiu para a compreensão dos conceitos teóricos.

No nono planejamento, foram abordados conceitos de postura profissional nas redes sociais e no WhatsApp empresarial utilizando elementos dos jogos e simulações. A gamificação, com desafios e simulações de cenários, permitiu que os alunos praticassem a aplicação dos conceitos em situações realistas. O uso de plataformas de gestão e simulação para explorar a postura profissional online seguiu as ideias de Deterding et al. (2011), facilitando a aprendizagem. A discussão e análise dos cenários permitiram a compreensão prática da importância da comunicação clara e profissional.

### **3.3 Principais Pontos Identificados nas Metodologias Utilizadas**

#### **3.3.1 Gamificação como Estratégia Central para Aumento da Motivação**

A gamificação pode ser uma das estratégias aplicadas para aumentar a motivação intrínseca dos alunos, criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e fomentar o engajamento dos estudantes ao longo do semestre. Conforme Kapp (2012), a gamificação é

considerada uma abordagem capaz de tornar o aprendizado mais envolvente ao integrar elementos típicos de jogos, como desafios, recompensas e competições. A intenção é transformar o processo educacional em uma experiência lúdica e interativa, o que pode despertar o interesse e incentivar a participação ativa dos alunos.

Nos planejamentos analisados, elementos de gamificação como pontos, badges e missões foram introduzidos com o intuito de motivar os alunos a se dedicarem mais às atividades. No Planejamento 07, por exemplo, os alunos receberam badges por postagens significativas no *Padlet*, enquanto no Planejamento 08, a criação de conteúdo em uma página de Instagram foi organizada em missões específicas, com o objetivo de aumentar o engajamento e atrair seguidores. A partir dessa estrutura, a estratégia de gamificação busca fornecer um mecanismo de feedback imediato que permita aos alunos perceberem o seu progresso de maneira contínua.

Esses elementos, como a recompensa instantânea e a sensação de avanço obtida com os pontos e badges, podem estar relacionados a um aumento na motivação positiva. De acordo com Deterding et al. (2011), ao integrar esses recursos, os elementos dos jogos têm o potencial de promover um ambiente onde os alunos possam sentir-se mais motivados a persistir nas atividades. No entanto, a real influência dessa abordagem sobre a motivação de forma consistente e ao longo do tempo requer mais investigação.

### **3.3.2 A Competição Saudável como Estímulo para a Criatividade e Qualidade**

A competição saudável dentro da gamificação pode oferecer um estímulo para os alunos buscarem superar suas próprias limitações e explorarem soluções mais criativas e inovadoras. No Planejamento 06, por exemplo, os grupos competiram para criar a seção mais criativa de um site, uma tarefa que provavelmente incentivou a criatividade e o desenvolvimento de soluções originais. A busca por pontuação máxima ou a conquista de badges de qualidade pode ter motivado os alunos a focarem mais nos aspectos estéticos e na originalidade de seus projetos.

A competição dentro do contexto gamificado também pode ser uma ferramenta para promover uma atitude mais proativa em relação às tarefas. A teoria de Gee (2008) sugere que esse tipo de ambiente desafiador pode ser útil para incentivar os alunos a encontrar novas

abordagens para resolver problemas, potencializando a capacidade de inovação. Embora esses fatores sugiram que a competição possa ter efeitos positivos sobre a criatividade, esses resultados precisam ser avaliados com mais rigor, já que o impacto da competição depende também do contexto e das características dos alunos envolvidos.

### **3.3.3 Gamificação para Fomentar o Trabalho Colaborativo e a Aprendizagem Social**

Uma das possíveis contribuições da gamificação nos planejamentos foi o incentivo ao trabalho colaborativo, com os alunos sendo frequentemente divididos em grupos e incentivados a cooperar para alcançar objetivos comuns. No Planejamento 06 e no Planejamento 08, a criação de sites e páginas de Instagram envolveu atividades em grupo, onde os alunos precisaram colaborar de forma contínua, o que pode ter facilitado a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento.

No contexto da gamificação, a colaboração pode estar associada à aprendizagem social, uma abordagem defendida por Vygotsky (1978), que afirma que o aprendizado ocorre de maneira mais efetiva quando mediado pela interação social. Esta metodologia pode, portanto, facilitar o desenvolvimento de habilidades colaborativas, já que os alunos precisam trocar informações e refletir sobre as estratégias para atingir os objetivos estabelecidos. No entanto, os benefícios dessa interação social precisam ser mais explorados em diferentes contextos e com grupos de alunos variados, para que se possa compreender a medida exata em que esses efeitos são alcançados.

### **3.3.4 Uso de Recompensas e Feedbacks no Processo de Avaliação**

A utilização de recompensas e feedbacks contínuos parece ser um dos elementos centrais na estrutura de gamificação, funcionando como um possível reforço positivo para comportamentos desejados. A aplicação de pontos, badges e missões visaria incentivar os alunos a melhorarem continuamente seu desempenho e a refletirem sobre seu progresso. No Planejamento 07, o uso de badges para postagens detalhadas e úteis no *Padlet* foi um exemplo de como a metodologia pode ser usada para fornecer feedback imediato aos alunos, ajudando-os a perceber suas conquistas e identificar áreas de melhoria.

Essa abordagem pode resultar em uma avaliação formativa que visa não apenas a mensuração do desempenho, mas também o desenvolvimento contínuo do aluno. Ao



receberem feedbacks frequentes, os alunos podem ajustar suas práticas e buscar sempre melhorar sua participação nas atividades, como sugerido por Deterding et al. (2011). Contudo, é importante observar que os efeitos da gamificação sobre o processo avaliativo podem variar conforme o contexto e as expectativas de cada aluno, exigindo uma análise mais detalhada de como os feedbacks são percebidos e utilizados.

### **3.3.5 Gamificação como Estratégia para a Personalização do Ensino**

A gamificação também pode ser uma ferramenta útil para promover a personalização do ensino, permitindo que as atividades sejam adaptadas aos interesses e ao ritmo de aprendizagem de cada aluno. A aplicação de missões e objetivos personalizáveis, como visto no Planejamento 08, deu aos alunos a oportunidade de adaptar a criação de suas páginas de Instagram conforme suas habilidades e interesses, permitindo um aprendizado mais autônomo e individualizado.

Por meio da definição de metas específicas para cada grupo, com base no seu progresso, é possível que os alunos se sintam mais empoderados a gerenciar seu próprio processo de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento da autoeficácia, conforme Bandura (1997). A gamificação pode, portanto, contribuir para a criação de um ambiente mais flexível e adequado às necessidades individuais dos alunos. No entanto, a eficácia dessa personalização e seus impactos no desempenho dos alunos dependem de uma implementação cuidadosa, que considere as diferenças individuais de cada estudante.

### **3.3.6 Desenvolvimento de Competências do Século XXI**

A gamificação nos planejamentos pode oferecer oportunidades para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como criatividade, colaboração, pensamento crítico e alfabetização digital. A utilização de tecnologias e desafios gamificados, como a criação de páginas de Instagram e o uso de plataformas como *Padlet* e *Wix*, propôs situações que, em teoria, poderiam desenvolver tanto habilidades acadêmicas quanto habilidades práticas e sociais que são valorizadas no mercado de trabalho contemporâneo.

A integração de recursos digitais e a organização de atividades colaborativas oferecem aos alunos a oportunidade de explorar essas competências de maneira mais prática e

envolvente. Esta metodologia, portanto, pode ser uma estratégia que propicia o desenvolvimento de habilidades transversais que são cada vez mais demandadas em um mundo digital e interconectado. No entanto, é importante que a gamificação seja cuidadosamente aplicada, considerando os contextos específicos de cada grupo de alunos e as necessidades de desenvolvimento dessas competências.

A gamificação, portanto nos planejamentos analisados oferece várias possibilidades para a motivação, o trabalho colaborativo, a avaliação formativa e a personalização do ensino. Ao integrar pontos, badges, missões e desafios, pode-se criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, capaz de envolver os alunos de maneiras diferentes. Contudo, a real efetividade dessa abordagem dependerá de uma análise aprofundada e contínua dos impactos sobre o desempenho e a experiência dos alunos, uma vez que o sucesso dessas estratégias pode variar conforme o contexto e as características individuais dos estudantes.

### **3.4 Respostas dos Professores**

Esta seção aborda as análises das falas dos participantes da pesquisa, enfocando suas experiências profissionais e a utilização de ferramentas tecnológicas em suas práticas pedagógicas. O objetivo da entrevista semiestruturada foi coletar dados que revelassem como os elementos de jogos e as tecnologias foram integrados nas aulas, permitindo uma compreensão mais profunda da relevância dessas abordagens para o processo de ensino-aprendizagem.

Para a interpretação das falas e suas respectivas análises, optou-se por um formato de apresentação que se diferencia da organização por categorias tradicionais, nas quais as falas são agrupadas em temas específicos. Neste caso, utilizou-se uma única categoria em forma de texto contínuo, apresentando as respostas dos entrevistados de maneira integrada. Essa abordagem segue a proposta de Bardin (2016), que sugere que a análise de conteúdo pode ser flexível e adaptada ao objetivo da pesquisa, permitindo uma compreensão mais holística dos dados. As análises foram estruturadas em torno de três critérios principais: Objetivos de aprendizagem, Tipos de jogos e tecnologias utilizadas e Estratégias de avaliação. Essa metodologia não só permitiu uma visão coesa das experiências de cada participante, mas também facilitou a identificação de padrões e nuances nas respostas. Para garantir o anonimato dos participantes, foram utilizadas apenas as iniciais de cada um nas transcrições.

As categorias de análise, organizadas a partir das respostas dos entrevistados, são as seguintes:

1. **Objetivos de Aprendizagem:** Refere-se às metas que os professores buscam alcançar com a implementação da gamificação e das tecnologias, como aumento do engajamento e desenvolvimento de habilidades específicas. Essa categoria é fundamentada na literatura que discute a importância de objetivos claros no uso de tecnologias educacionais (Moran, 2015).
2. **Tipos de Jogos e Tecnologias Utilizadas:** Esta categoria explora os diferentes elementos de jogos que os professores incorporaram em suas aulas, bem como as ferramentas tecnológicas mais frequentemente utilizadas, incluindo plataformas e aplicativos. A utilização de jogos como estratégia pedagógica é apoiada por estudos que demonstram seu impacto positivo no engajamento dos alunos (Kapp, 2012).
3. **Estratégias de Avaliação:** Envolve as formas como os professores avaliam o impacto da gamificação e das tecnologias sobre o aprendizado dos alunos, além de considerar o feedback recebido. A avaliação formativa, que é crucial para monitorar o progresso dos alunos, é um conceito amplamente discutido por autores como Black e Wiliam (1998), que destacam a importância dessa abordagem para o aprimoramento contínuo do processo de ensino-aprendizagem. A avaliação formativa permite que os educadores ajustem suas práticas pedagógicas em tempo real, garantindo que os alunos recebam o suporte necessário para avançar em seu desenvolvimento.

As falas foram apresentadas em um formato que permite ao leitor visualizar a totalidade das respostas de cada participante, criando uma narrativa coesa que reflete suas experiências e percepções. Essa estrutura não apenas enriqueceu a análise, mas também facilitou a identificação de conexões entre as práticas pedagógicas e as percepções sobre as tecnologias e a gamificação. A abordagem qualitativa adotada forneceu um espaço para que os participantes compartilhassem suas histórias, desafios e sucessos, contribuindo para uma compreensão mais ampla e contextualizada das dinâmicas educacionais contemporâneas.

## ACPA

Na entrevista, o Professor ACPA compartilhou sua experiência de 20 anos no ensino superior, destacando os últimos quatro anos dedicados à educação de jovens, onde integrou o

uso de tecnologias e elementos de jogos em suas aulas. Ele utiliza ferramentas como *Kahoot* e quizz, adaptando jogos existentes ou criando novos para tornar as aulas mais interativas. Segundo KAPP (2012), o uso de jogos educacionais, como o *Kahoot*, é eficaz em aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, pois permite que eles participem ativamente do processo de aprendizagem, o que é evidenciado pela prática do Professor ACPA ao promover uma participação mais dinâmica. O professor compartilhou que um exemplo prático de seu uso de gamificação é a competição em sala, onde os alunos são incentivados a participar, com recompensas simples, como chocolates para os primeiros colocados. Este tipo de abordagem está alinhado com o conceito de motivação extrínseca, que, de acordo com Lee e Hammer (2011), pode ser um incentivo eficaz para promover o engajamento dos alunos, desde que utilizado de forma equilibrada com a motivação intrínseca.

O professor observou que a gamificação tem um impacto significativo no engajamento e motivação dos alunos, promovendo uma participação mais ativa. Em consonância com os estudos de Deterding et al. (2011), ele afirma que a gamificação, ao introduzir elementos de jogo como competição e recompensa, não só torna o aprendizado mais envolvente, mas também promove maior interação e empenho por parte dos alunos. No entanto, ele enfrentou desafios, como a qualidade da conexão Wi-Fi, que o levou a organizar os alunos em grupos, facilitando o acesso à internet. Esse tipo de adaptação é reconhecido por Gee (2003), que destaca a importância de uma infraestrutura tecnológica robusta para o sucesso da implementação de tecnologias educacionais. Quando as condições tecnológicas são limitadas, a adaptação de métodos e o trabalho colaborativo se tornam estratégias eficazes para garantir a continuidade do aprendizado.

Em relação às tecnologias, ACPA frequentemente utiliza notebook e smartphones, além de plataformas como *Mentimeter* e *Canva*, para complementar suas estratégias pedagógicas e tornar o aprendizado mais lúdico. A utilização dessas ferramentas está alinhada com o que Moran (2015) descreve sobre o uso das tecnologias digitais para promover a interação, colaboração e criatividade no processo de ensino-aprendizagem. O Professor ACPA notou que essas ferramentas aumentaram o interesse dos alunos e melhoraram suas habilidades técnicas e criativas. Como Moran (2015) aponta, plataformas como o *Canva* permitem aos alunos não apenas aprender o conteúdo, mas também aplicar suas habilidades criativas de forma prática, o que resulta em um aprendizado mais significativo e integrador.

Por fim, o professor se sente preparado, pois recebeu formação adequada para usar essas tecnologias, mas ressalta a importância de treinamentos contínuos para aprimorar ainda mais sua prática pedagógica. Este ponto é corroborado por Fullan (2007), que enfatiza que o desenvolvimento profissional contínuo é essencial para que os educadores possam se adaptar às novas demandas educacionais e às constantes inovações tecnológicas. Além disso, Kapp (2012) sugere que, para que a gamificação seja realmente eficaz, os professores precisam de um processo de capacitação contínua que permita a adaptação e a aplicação de novos recursos e métodos pedagógicos, garantindo a eficiência do uso da tecnologia nas aulas.

## **APR**

APR, professora com dois anos de experiência no uso de tecnologias e gamificação em sala de aula, compartilhou sua abordagem pedagógica centrada no auxílio ao processo de aprendizagem e no estímulo ao pensamento crítico. Ela adapta suas estratégias conforme as necessidades dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico. A flexibilidade pedagógica mencionada por APR é fundamental para a eficácia da educação. Segundo Moran (2015), o papel do educador é o de adaptar suas metodologias às diferentes necessidades dos alunos, promovendo uma aprendizagem mais personalizada e significativa. Além disso, o conceito de aprendizagem dinâmica que APR destaca está alinhado com as ideias de Gee (2003), que defende que a Educação deve se transformar em um processo ativo e interativo, proporcionando experiências envolventes para os estudantes.

Na aplicação de gamificação, APR utiliza desafios, competições e recompensas. Ela divide os alunos em grupos ou os faz competir individualmente, atribuindo pontos por tarefas bem-sucedidas, o que contribui para um placar geral. Essa abordagem tem um impacto positivo na motivação e engajamento dos alunos, resultando em aulas mais interessantes e dinâmicas. Segundo Kapp (2012), o uso de desafios e recompensas na gamificação tem um grande impacto na motivação intrínseca e extrínseca dos alunos, promovendo maior participação e atenção durante as atividades. Além disso, Deterding et al. (2011) apontam que elementos de jogos, como a competição e o uso de placares, estimulam a motivação dos alunos ao fornecerem uma experiência mais imersiva e competitiva, o que é justamente a estratégia adotada por APR em sua prática pedagógica.

No entanto, a professora enfrenta desafios, como o controle da disciplina durante as atividades lúdicas. Para lidar com isso, ela mantém a calma e busca garantir que a sala não se torne caótica. Esse desafio é comum ao usar gamificação, uma vez que atividades lúdicas podem resultar em descontrole se não forem bem gerenciadas. O controle da sala durante jogos e atividades interativas é um aspecto que Vygotsky (2000) já destacava como essencial no processo educacional, sendo necessário criar um ambiente que, mesmo estimulando a criatividade e a liberdade de expressão dos alunos, mantenha a ordem e a atenção para o aprendizado. A abordagem equilibrada de APR reflete a necessidade de professores terem habilidades de gerenciamento de sala para manter a eficácia das metodologias ativas.

Quanto às ferramentas tecnológicas, APR utiliza computadores e smartphones, com aplicativos como *Canva* e *Kahoot*, que ajudam a despertar o interesse dos alunos e a estimular sua criatividade. Ela observa que a tecnologia não apenas melhora o aprendizado, mas também incentiva a curiosidade dos alunos em relação a novas ferramentas. O uso dessas ferramentas tecnológicas está alinhado com o que afirmam Moran (2015) e Dede (2014), que defendem que a tecnologia não deve ser vista apenas como um meio de transmitir conteúdo, mas como uma ferramenta que promove a criatividade, a colaboração e a experimentação. O *Canva*, por exemplo, permite aos alunos criar projetos gráficos, o que incentiva a aplicação prática de conceitos de design e comunicação, enquanto o *Kahoot* é uma ferramenta poderosa para tornar as avaliações mais dinâmicas e engajantes.

Apesar de se sentir adequadamente preparada para utilizar essas tecnologias, APR destaca a importância de treinamentos contínuos para aprimorar sua prática pedagógica. Esse ponto é crucial, pois a formação contínua é um aspecto vital para o desenvolvimento profissional dos educadores, especialmente no que se refere à adaptação às novas ferramentas tecnológicas e metodologias. Como Darling-Hammond et al. (2017) afirmam, os professores precisam de formação contínua para estarem atualizados com as tendências pedagógicas e tecnológicas, garantindo que possam usar as ferramentas mais eficazes para melhorar o aprendizado dos alunos. Além disso, Kapp (2012) enfatiza que a capacitação constante permite aos educadores explorar todo o potencial das ferramentas de gamificação, garantindo que possam ser utilizadas de maneira estratégica e eficaz.

## CAFC

Na entrevista, o Professor CAFC destacou sua experiência docente, enfatizando a responsabilidade política, ética e técnica na formação dos alunos. Ele acredita que o aprendizado se dá por meio da interdependência de saberes, e que as novas tecnologias têm um papel crucial nesse processo. Esse entendimento está em consonância com o conceito de aprendizagem colaborativa proposto por Vygotsky (2000), que defende a importância da interação social para a construção do conhecimento. O professor CAFC observa que a gamificação pode contribuir para esse processo, ao promover um ambiente mais colaborativo e interativo entre os alunos, fortalecendo a capacidade de aprendizado coletivo e a autonomia dos estudantes.

Com três anos de experiência no uso de tecnologias e elementos dos jogos, o professor utiliza esta metodologia para engajar os alunos, valorizando suas capacidades e promovendo a autonomia. A utilização de gamificação como ferramenta pedagógica tem sido cada vez mais reconhecida por sua eficácia em engajar e motivar os alunos. Segundo Kapp (2012), a gamificação atua como um meio de tornar o aprendizado mais envolvente, incentivando os estudantes a participarem ativamente do processo de aprendizagem. Ao integrar elementos lúdicos como pontos e recompensas, CAFC consegue promover a autonomia e o desenvolvimento da criatividade dos alunos, alinhando-se com as perspectivas de Moran (2015), que destaca a importância de tornar o ensino mais dinâmico e atrativo.

Ele implementa atividades que estimulam a criatividade e o desenvolvimento tecnológico dos alunos, utilizando smartphones, tablets e notebooks para facilitar o acesso à informação e promover debates. O uso de tecnologias móveis para estimular a criatividade e o desenvolvimento das habilidades dos alunos é apoiado por estudos como o de Laurillard (2012), que evidenciam que o uso de dispositivos tecnológicos na Educação facilita o acesso à informação e contribui para a aprendizagem ativa. Além disso, a criação de debates e discussões em sala de aula favorece o pensamento crítico, uma habilidade fundamental no desenvolvimento educacional dos alunos, conforme defendido por Gee (2003).

A gamificação tem se mostrado eficaz em motivar os alunos, que se tornaram mais animados e engajados nas aulas, especialmente com o uso de materiais interessantes, como vídeos e infográficos. O uso de vídeos e infográficos está alinhado com a pedagogia

multimodal de Lankshear e Knobel (2003), que aponta que a combinação de diferentes mídias facilita a aprendizagem ao atender aos diversos estilos de aprendizagem dos alunos. A utilização desses materiais auxilia no processo de construção do conhecimento de forma mais atrativa, colaborando para a retenção de informações e para o desenvolvimento de habilidades como a análise crítica e a reflexão.

Entretanto, o professor enfrentou desafios, como garantir a compreensão do conteúdo e o aproveitamento dos jogos nas aulas. Para lidar com isso, ele também se dedicou a aprimorar seu próprio conhecimento, aprendendo junto com os alunos. Esse ponto destaca a importância do desenvolvimento contínuo do professor, que, conforme Friedman (2007), deve sempre estar atento às novas metodologias e às necessidades dos alunos para garantir uma prática pedagógica eficiente e alinhada às inovações educacionais. O aprendizado compartilhado entre professor e aluno é, na visão de Vygotsky (2000), uma maneira poderosa de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, em que ambos constroem e compartilham conhecimentos de forma colaborativa.

As ferramentas tecnológicas que mais utiliza incluem computadores, projetores e aplicativos como *Canva*, *Kahoot* e *Google Forms*. Essas ferramentas não apenas ajudam a inverter a forma de ensinar, mas também permitem que os alunos revisitem o conteúdo em casa, promovendo um aprendizado mais reflexivo. O uso de plataformas como *Kahoot* e *Google Forms* promove a avaliação formativa e contínua, o que, segundo Deterding et al. (2011), é uma das grandes vantagens da gamificação, pois permite que os alunos recebam feedback imediato sobre seu desempenho e tenham a chance de revisar o conteúdo de maneira mais interativa.

Ele observou melhorias nas habilidades dos alunos, como design gráfico e proatividade, resultando em atividades mais dinâmicas. A promoção de habilidades como o design gráfico está diretamente relacionada ao desenvolvimento de competências digitais que são essenciais no cenário educacional contemporâneo. O uso de plataformas como *Canva* contribui para o desenvolvimento dessas habilidades, alinhando-se com as observações de Kapp (2012), que destacam o papel das ferramentas tecnológicas na ampliação das habilidades criativas e técnicas dos alunos.



Embora tenha recebido formação adequada, CAFC ressalta a necessidade de estudos contínuos para acompanhar as inovações tecnológicas. A necessidade de formação contínua para os professores é um aspecto central na Educação contemporânea, como defendido por Darling-Hammond et al. (2017), que destacam a importância de programas de desenvolvimento profissional para que os docentes possam se manter atualizados com as ferramentas tecnológicas e metodológicas mais recentes.

Para aprimorar sua prática, ele sugere um suporte tecnológico que promova a inclusão digital e crie espaços criativos para o desenvolvimento de talentos. A inclusão digital é um desafio que deve ser abordado com seriedade, como enfatizado por Moran (2015), que sugere a criação de ambientes educacionais que promovam o acesso equitativo às tecnologias e favoreçam o desenvolvimento criativo de todos os alunos.

## **MSM**

A professora MSM iniciou sua trajetória pedagógica em 1997, durante a faculdade de História, e desde então tem atuado em diversas instituições de ensino, incluindo o Senac, onde trabalha desde março de 2023. Sua formação diversificada, que inclui uma graduação em direito reflete um perfil multifacetado, em que o uso de tecnologias e elementos de jogos sempre esteve presente, visando tornar as aulas mais dinâmicas e significativas. Este enfoque está alinhado com as ideias de Jonassen (2006), que ressalta a importância de uma abordagem pedagógica construtivista, em que as tecnologias e metodologias ativas podem complementar e enriquecer a aprendizagem, tornando-a mais atrativa e interativa para os alunos.

Desde o início de sua carreira, a professora tem utilizado diversas abordagens lúdicas, como dramatizações e jogos de tabuleiro, além de plataformas digitais como Kahoot e Wordwall, para promover o engajamento dos alunos. A utilização de jogos e dramatizações como ferramentas pedagógicas está em consonância com a pedagogia lúdica defendida por Zabala (1998), que sugere que o uso de jogos não só torna as aulas mais interessantes, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe e resolução de problemas. Essas atividades também favorecem a aprendizagem ativa, uma vez que os alunos são estimulados a interagir e a se engajar de forma mais profunda com o conteúdo.

Ela observa que a gamificação não apenas torna as aulas mais divertidas, mas também desenvolve habilidades importantes, como trabalho em equipe e resolução de problemas. De acordo com Zichermann e Linder (2014), a metodologia não só aumenta o engajamento, mas também facilita a aquisição de competências essenciais para a vida profissional e pessoal dos alunos, como a resolução de problemas de forma criativa e colaborativa. Além disso, o trabalho em equipe, um dos aspectos destacados pela professora MSM, é uma das habilidades mais valorizadas no mundo do trabalho, sendo uma competência chave para o desenvolvimento de cidadãos críticos e participativos.

Entretanto, MSM enfrenta desafios significativos, como a limitação de tempo para preparar as atividades gamificadas e a necessidade de recursos financeiros para acessar versões completas de algumas ferramentas. Essa dificuldade é apontada por Moran (2015), que observa que a implementação de metodologias ativas, como a gamificação, pode ser limitada por questões logísticas, como tempo disponível e falta de recursos. Para superar esses obstáculos, a professora busca soluções criativas, como o uso de recursos gratuitos e a participação em cursos e workshops que ampliem seu conhecimento sobre os elementos dos jogos. Essa atitude de busca constante por atualização é essencial, conforme destacam Darling-Hammond et al. (2017), que defendem a formação continuada como um aspecto fundamental para o sucesso das metodologias ativas, permitindo que os docentes aprimorem suas práticas pedagógicas de forma constante.

Quanto ao uso de tecnologias, a professora destaca a importância de ferramentas como *Canva*, *Padlet* e *Mentimeter*, que permitem que os alunos aprendam em seu próprio ritmo. O uso dessas ferramentas está alinhado com o conceito de aprendizagem personalizada, que, segundo Siemens (2005), favorece a autonomia do aluno e o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais para o século XXI. Essas plataformas não só oferecem aos alunos o poder de aprender no seu próprio tempo e espaço, mas também incentivam a criatividade e a colaboração, aspectos que são altamente valorizados na Educação contemporânea.

Ela acredita que essas tecnologias têm ampliado o acesso à informação e melhorado a aprendizagem dos alunos, promovendo o desenvolvimento de habilidades digitais. O uso de tecnologias digitais, conforme defendido por Gee (2003), é um elemento crucial para a construção de ambientes de aprendizagem mais interativos e dinâmicos. Ferramentas como *Canva* e *Padlet* não apenas estimulam a criatividade dos alunos, mas também permitem que

eles expressem suas ideias de formas inovadoras e colaborativas, refletindo as exigências do mundo digital.

Embora se sinta razoavelmente preparada, MSM ressalta a necessidade de mais formação e suporte, como cursos adicionais e comunidades online de educadores, para aprimorar ainda mais sua prática pedagógica. Este ponto é reiterado por Deterding et al. (2011), que sugerem que a constante atualização e o compartilhamento de experiências entre professores são cruciais para a adoção bem-sucedida da gamificação. As comunidades de aprendizagem online oferecem aos educadores a oportunidade de trocar práticas pedagógicas, discutir desafios e encontrar soluções colaborativas para a melhoria da Educação.

## **RGB**

A Professora RGB compartilhou sua trajetória de cinco anos na Rede Pública de Mato Grosso, onde trabalhou com alunos do Ensino Fundamental II, Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Durante esse período, ela desenvolveu projetos interdisciplinares que integraram temas variados da área de linguagem, utilizando mídias sociais e jornais para enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos. A utilização dessas ferramentas de comunicação e informação está alinhada com as ideias de Richardson (2010), que afirma que o uso de mídias sociais como recursos pedagógicos pode ampliar as possibilidades de aprendizagem, proporcionando aos alunos uma educação mais conectada com o mundo atual, ao mesmo tempo que desenvolve competências digitais.

Desde 2011, a professora tem atuado na Educação Profissional, especialmente no SENAC e SENAI, onde ministra cursos de qualificação nas áreas de gestão e formação de jovens aprendizes. Seu trabalho em contextos de Educação Profissional reflete o pensamento de Moran (2015), que defende que a Educação Profissional deve ir além da simples capacitação técnica, incorporando também metodologias inovadoras, como as metodologias ativas, para formar profissionais com habilidades críticas e criativas, preparadas para os desafios do mercado de trabalho.

Sua prática pedagógica atual é fundamentada em metodologias ativas, incluindo situações-problema, sala invertida, trabalho em equipe e gamificação, que estimulam o protagonismo dos alunos. Essas abordagens se alinham com as propostas de Zichermann e Linder (2014), que defendem que esta e outras metodologias ativas não apenas aumentam o

engajamento, mas também promovem o desenvolvimento de habilidades fundamentais como resolução de problemas, pensamento crítico e autonomia dos alunos. A aplicação da sala invertida, por exemplo, é uma prática pedagógica que favorece a aprendizagem autônoma, permitindo que os alunos se apropriem do conteúdo de forma mais eficaz e criativa.

A pandemia exigiu adaptações significativas, levando-a a intensificar o uso de tecnologias digitais, ferramentas e plataformas para manter o interesse e a participação dos alunos. O impacto da pandemia na Educação e a necessidade de adaptação tecnológica são discutidos por Gee (2003), que observa que o uso de tecnologias no ensino é um fator chave para a continuidade do aprendizado, especialmente em tempos de crise. As ferramentas digitais não só mantêm os alunos envolvidos, mas também permitem novas formas de interação, como a colaboração online e o uso de plataformas educacionais.

Em relação à gamificação, a professora utiliza elementos como pontuação, desafios e recompensas, com plataformas como *Kahoot*, *Quizizz* e *Wordwall*. Essas abordagens resultaram em maior interação e desempenho dos alunos, além de desenvolver habilidades essenciais como trabalho em equipe e autonomia. O uso de plataformas digitais para gamificação está alinhado com os estudos de Zichermann e Linder (2014), que demonstram como essas ferramentas podem potencializar o engajamento dos alunos e aumentar a eficácia do processo de aprendizagem. As atividades baseadas em pontos, recompensas e desafios não só tornam o aprendizado mais prazeroso, mas também incentivam os alunos a se envolver de maneira mais profunda com os conteúdos, além de promoverem o trabalho colaborativo e a autonomia.

Apesar dos avanços, a professora enfrenta desafios como o acesso limitado à internet e a diversidade de envolvimento dos alunos nas atividades. Segundo Moran (2015), dificuldades como a falta de acesso à internet e a disparidade no nível de envolvimento dos alunos podem ser obstáculos significativos na implementação de metodologias ativas e gamificação. Para superar essas dificuldades, RGB adota uma variedade de atividades e adapta o material às circunstâncias presentes, ajustando as estratégias pedagógicas conforme as necessidades do momento. Esta flexibilidade, como destaca Deterding et al. (2011), é essencial para o sucesso de práticas inovadoras em ambientes de ensino diversos.

A professora utiliza frequentemente notebooks, smartphones e laboratórios de informática, explorando ferramentas como *Canva*, *Mentimeter* e Instagram para dinamizar suas aulas. O uso de ferramentas como *Canva* e *Mentimeter* para estimular a criatividade e a colaboração está de acordo com o conceito de aprendizagem personalizada defendido por Siemens (2005), que acredita que a tecnologia permite aos alunos aprender de acordo com seu ritmo e preferências. Além disso, o uso de plataformas como o Instagram para fins educativos está alinhado com a ideia de que as ferramentas digitais, quando bem utilizadas, podem aumentar a motivação dos alunos e criar novas formas de interação e aprendizagem (Gee, 2003).

Embora sinta que recebeu uma formação básica adequada, a professora reconhece a necessidade de aprimoramento, especialmente na criação de jogos educativos complexos. Essa percepção de que a formação contínua é essencial para o aprimoramento da prática pedagógica é enfatizada por Tardif (2014), que destaca a importância da atualização constante e do desenvolvimento de novas habilidades por parte dos educadores. RGB expressou interesse em programas de mentoria para desenvolver atividades mais envolventes e personalizadas, o que é uma estratégia altamente eficaz para melhorar a prática pedagógica, conforme sugerido por Day (1999), que defende o desenvolvimento profissional contínuo dos docentes como um fator crucial para o sucesso das metodologias ativas.

## VCS

Na entrevista, a Professora VCS destacou a importância do uso de tecnologias e jogos em suas aulas, afirmando que essas ferramentas tornam o aprendizado mais envolvente e significativo para os alunos. A utilização de tecnologias para tornar o aprendizado mais dinâmico está em sintonia com o que Moran (2015) propõe, ao afirmar que a incorporação de recursos tecnológicos no ensino não só torna as aulas mais interessantes, mas também facilita a construção do conhecimento, adaptando-se às novas formas de aprender do século XXI. A professora também enfatizou como, ao promover habilidades essenciais como criatividade e resiliência, as tecnologias se tornam ferramentas poderosas para preparar os alunos para os desafios do futuro, conforme defendido por Saavedra e Opfer (2012), que observam que a Educação moderna deve promover competências que preparem os alunos para um mundo em constante transformação.

Em relação à gamificação, a professora utiliza plataformas como *Kahoot* e *Quizizz* para revisar conteúdos de forma interativa e competitiva. Essas plataformas são ferramentas populares que contribuem para a gamificação da Educação, conforme descrito por Zichermann e Linder (2014). Eles afirmam que o uso de tais ferramentas estimula a competição saudável, tornando a aprendizagem mais engajante e divertida, além de proporcionar feedback imediato. A professora também utiliza a lousa digital para criar exercícios que permitem esse feedback instantâneo, engajando os alunos em um ambiente de aprendizado mais dinâmico, o que é corroborado por Deterding et al. (2011), que destacam a importância do feedback imediato no processo de gamificação como um dos aspectos mais eficazes para aumentar o engajamento dos alunos.

Os resultados têm sido positivos, com um aumento no engajamento e no desempenho dos alunos, que se tornam mais participativos e competitivos. Esses resultados são consistentes com as conclusões de Zichermann e Linder (2014), que indicam que a metodologia pode aumentar o envolvimento dos alunos, tornando-os mais motivados a participar ativamente das atividades de aprendizagem, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades como competitividade saudável e trabalho em equipe.

No entanto, VCS enfrentou desafios, como equilibrar diversão e aprendizado, adaptar atividades a diferentes estilos de aprendizagem e gerenciar o tempo. Esses são desafios comuns mencionados por Zichermann e Linder (2014), que destacam que, embora a gamificação seja uma ferramenta poderosa, seu sucesso depende de um planejamento cuidadoso para garantir que o aprendizado não seja prejudicado pela busca excessiva por diversão. Para superar essas dificuldades, ela recorreu à criatividade e desenvolveu novas formas de avaliação, buscando sempre o equilíbrio entre o lúdico e o pedagógico. Essa abordagem reflete a visão de Tomlinson (2001), que destaca a importância da flexibilidade pedagógica, onde o educador pode adaptar suas estratégias conforme as necessidades dos alunos, mantendo o foco no aprendizado significativo.

Quanto às ferramentas tecnológicas, a professora utiliza com frequência laboratório de informática e smartphones, além de plataformas como *Forms*, *Mentimeter*, *Canva* e *Wordwall*. Essas ferramentas não apenas complementam a gamificação, mas também facilitam a personalização do aprendizado, promovendo a colaboração entre os alunos. O uso dessas plataformas está alinhado com a visão de Moran (2015), que sugere que as tecnologias

devem ser usadas de forma estratégica para promover a aprendizagem colaborativa e personalizada. O uso de ferramentas como *Canva* e *Mentimeter* também favorece o desenvolvimento da criatividade dos alunos, enquanto o Wordwall oferece recursos para criar atividades interativas e dinâmicas, que mantêm o interesse dos alunos.

Ela observou melhorias nas habilidades técnicas e criativas dos alunos, além de um aumento na interação. O aumento da interação e das habilidades criativas dos alunos é corroborado por estudos de Gee (2003), que destacam o impacto positivo do uso de tecnologias e jogos no desenvolvimento das competências técnicas e criativas dos alunos, além de promover um ambiente de aprendizado mais colaborativo e participativo.

Contudo, VCS sente a falta de um acompanhamento contínuo e trocas de experiências que ajudem a enfrentar os desafios do dia a dia. Ela acredita que novos cursos e capacitações são necessários para mantê-la atualizada sobre as inovações do mercado. Esse desejo de contínuo aprimoramento está em linha com o pensamento de Darling-Hammond et al. (2017), que afirmam que os educadores devem buscar constantemente atualizações e capacitações para se manterem preparados para enfrentar os desafios impostos pelas mudanças tecnológicas e as demandas educacionais contemporâneas.

### **3.5 ANALISANDO O CONTEXTO EDUCACIONAL**

Com base nos resultados das falas dos participantes da pesquisa percebemos que a implementação de estratégias de gamificação e o uso de tecnologias em sala de aula, como demonstrado no plano de aula da professora APR, revelam-se eficazes na promoção do engajamento e da aprendizagem dos alunos. Ao empregar elementos como desafios, pontuações e a ferramenta *Canva*, a professora não apenas facilitou a compreensão prática da análise SWOT, mas também estimulou a criatividade e a colaboração entre os alunos. A gamificação, ao transformar a aprendizagem em um jogo, cria um ambiente onde os estudantes se sentem motivados a participar ativamente, o que, segundo pesquisas, resulta em um aumento significativo no interesse e no desempenho acadêmico (Deterding et al., 2011).

A utilização do *Canva* para a elaboração de infográficos possibilitou que os alunos desenvolvessem habilidades visuais e de design, essenciais no mundo contemporâneo. Essa

combinação de elementos dos jogos e tecnologia não só enriqueceu as apresentações, mas também proporcionou um espaço para que os alunos exercitassem o pensamento crítico ao discutirem diferentes estratégias para o time de futebol analisado. A prática pedagógica da professora APR reflete a importância de integrar ferramentas tecnológicas, que têm demonstrado melhorar a expressão criativa dos alunos e seu engajamento nas atividades (Gee, 2003).

Os indícios de efetividade observados nas atividades em sala corroboram a ideia de que o uso de estratégias lúdicas e tecnologias pode transformar o ambiente de aprendizagem. Os alunos demonstraram maior motivação e participação ativa, características frequentemente associadas a um aprendizado mais significativo (Hamari et al., 2016). Apesar dos desafios enfrentados, como a necessidade de manter a organização durante as atividades gamificadas, a resposta positiva dos alunos e a melhoria nas suas habilidades indicam que a abordagem adotada pela professora APR é promissora. A experiência dela sugere que, ao adotar essas estratégias, é possível não apenas ensinar conteúdos acadêmicos, mas também desenvolver competências essenciais para o século XXI.

A experiência da professora APR e as atividades implementadas demonstram que a gamificação, aliada ao uso de tecnologias, possui um potencial transformador no contexto educacional. As práticas observadas reforçam a necessidade de se investir em formação contínua para educadores e no desenvolvimento de atividades que integrem esses elementos de forma coerente e produtiva, garantindo assim uma educação mais dinâmica e engajadora.

A análise do plano de aula do professor ACPA revela a eficácia da combinação entre gamificação e tecnologias no ensino, especialmente na introdução de conceitos complexos como a Inteligência Artificial (IA). Ao utilizar ferramentas interativas, como nuvens de palavras, e integrar elementos dos jogos, o professor criou um ambiente de aprendizado dinâmico e envolvente. A gamificação, com seus desafios e recompensas, não só motivou os alunos, mas também facilitou a colaboração e a construção coletiva de conhecimento. Essa abordagem tem se mostrado eficaz em aumentar o engajamento dos estudantes, que se tornam participantes ativos em vez de receptores passivos de informação (Deterding et al., 2011).

Os resultados observados nas atividades em sala de aula indicam que a gamificação não apenas melhora a participação, mas também potencializa a retenção de conceitos, uma



vez que os alunos se dedicam a pesquisar e apresentar de maneira criativa sobre temas relevantes da IA. A utilização de nuvens de palavras, por sua vez, permitiu que os estudantes visualizassem as interconexões entre os termos e conceitos, promovendo uma compreensão mais profunda do conteúdo abordado. Esse método visual é fundamental, pois estudos mostram que a representação gráfica de informações pode facilitar a aprendizagem e o envolvimento com o material (Mayer, 2009).

Além disso, a prática do professor ACPA demonstra que o uso de tecnologias, como plataformas de gamificação e ferramentas online, enriquece o ambiente educacional. Ao adotar aplicativos como *Kahoot* e *Mentimeter*, o professor não apenas moderniza o ensino, mas também responde às necessidades e interesses dos alunos da era digital, que se mostram mais receptivos a metodologias que incorporam jogos e interatividade (Gee, 2003). Os desafios, como a dependência de uma boa conexão à internet, foram superados com estratégias criativas, como a formação de grupos, demonstrando a flexibilidade e adaptabilidade do educador.

Em suma, as experiências do professor ACPA ressaltam o potencial transformador da gamificação e da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem. As evidências de engajamento e a melhoria nas habilidades dos alunos apontam para a eficácia dessas estratégias pedagógicas. Assim, é crucial que educadores continuem a explorar e integrar essas abordagens em suas práticas, buscando sempre aprimorar a formação e o suporte necessário para maximizar os benefícios que essas tecnologias podem oferecer.

A análise dos planos de aula da professora VCS destaca a eficácia da integração de gamificação e tecnologias na Educação, especialmente ao abordar temas relevantes como Comunicação Não Violenta e Marketing Digital. Ambas as atividades demonstram como o uso de ferramentas interativas e a competição amigável entre os alunos podem aumentar o engajamento e facilitar a aprendizagem significativa. Ao promover a criação de vídeos e sites, a professora VCS não apenas incentivou a criatividade, mas também propiciou um ambiente onde os alunos puderam aplicar conceitos teóricos de forma prática e colaborativa.

A atividade sobre Comunicação Não Violenta, em particular, exemplifica como a produção audiovisual pode ser uma estratégia poderosa para a compreensão de conceitos complexos. A criação de vídeos que contrastam comunicação violenta e não violenta permite

que os alunos experimentem e reflitam sobre suas próprias interações. A gamificação, ao introduzir desafios e critérios de avaliação, estimulou a competição saudável e o feedback construtivo entre os grupos, o que, segundo estudos, pode aumentar a retenção de conhecimento e a motivação dos estudantes (Deterding et al., 2011; Gee, 2003).

No contexto do marketing digital, a atividade de construção colaborativa de um site proporcionou uma aplicação prática de conceitos como SEO e branding, mostrando que a gamificação pode transformar a aprendizagem em uma experiência ativa e dinâmica. O uso de plataformas como *Wix* ou *WordPress* não apenas facilitou o aprendizado técnico, mas também preparou os alunos para desafios do mundo real, promovendo habilidades essenciais para o século XXI, como a colaboração e a criatividade (Partnership for 21st Century Skills, 2009).

Os indícios de efetividade dessas abordagens são evidentes nas respostas da professora sobre o impacto das tecnologias e da gamificação no comportamento e desempenho dos alunos. O uso de ferramentas digitais, como *Kahoot* e *Canva*, não só tornou as aulas mais interativas, mas também fomentou um ambiente de aprendizado mais inclusivo e adaptado às diferentes necessidades dos alunos. A professora mencionou um aumento no engajamento e na participação dos estudantes, o que é fundamental para um ensino eficaz.

A experiência da professora VCS ilustra como a gamificação e a tecnologia podem ser aliadas poderosas na Educação, transformando o aprendizado em um processo mais envolvente e significativo. À medida que os educadores continuam a integrar essas estratégias, é essencial que haja um suporte contínuo e formação adequada para maximizar o potencial dessas ferramentas, garantindo que todos os alunos possam se beneficiar de uma educação que prepare para os desafios do futuro.

Passando para a análise dos planos de aula da professora RGB, este revela um uso significativo de gamificação e tecnologias, promovendo um ambiente de aprendizagem mais interativo e motivador. As atividades observadas, como a criação de formulários digitais e o uso de ferramentas de apresentação, demonstram como a integração de elementos lúdicos e tecnológicos pode engajar os alunos de forma eficaz. A abordagem de gamificação, que inclui desde a atribuição de pontos até o uso de "badges", não só estimula a participação ativa, mas também fomenta o desenvolvimento de competências como colaboração e autonomia. Isso

corroborar a literatura que aponta para a eficácia da gamificação na Educação, com estudos indicando que essas práticas aumentam o engajamento e a retenção do conhecimento.

Ademais, a utilização de plataformas como *Padlet* e *Gamma* permite que os alunos desenvolvam habilidades digitais essenciais, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho contemporâneo. O uso de tecnologias digitais, como ferramentas de IA, também indica um avanço na pedagogia da professora, integrando a prática educacional com as exigências do mundo atual. O testemunho da professora sobre o impacto positivo das tecnologias na confiança e nas habilidades técnicas dos alunos reforça a ideia de que, quando utilizadas de forma estratégica, essas ferramentas não apenas enriquecem o aprendizado, mas também melhoram o desempenho geral dos estudantes.

Os indícios de efetividade das atividades implementadas por RGB são claros, refletindo uma pedagogia centrada no aluno que valoriza a reflexão crítica e o aprendizado colaborativo. As discussões em sala, baseadas nas apresentações interativas, evidenciam uma construção coletiva de conhecimento que se alinha às melhores práticas educacionais contemporâneas. Assim, a combinação de gamificação e tecnologia não apenas transforma a sala de aula em um espaço de aprendizagem mais dinâmico, mas também prepara os alunos para um futuro profissional cada vez mais integrado ao uso de tecnologias e à necessidade de adaptação contínua. Portanto, a continuidade da formação docente e o suporte na integração dessas ferramentas são cruciais para potencializar ainda mais os resultados positivos observados.

O plano de aula do professor CAFC destaca a eficácia do uso de gamificação e tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. A atividade de criação de um site no *Wix*, que permitiu aos alunos documentar suas reflexões sobre o aprendizado, é um exemplo claro de como a tecnologia pode ser utilizada para fomentar a autoavaliação e o engajamento dos estudantes. O elemento de gamificação, que envolveu a atribuição de pontos e desafios criativos, não apenas incentivou a participação ativa, mas também promoveu um ambiente colaborativo onde os alunos puderam expressar suas opiniões e desenvolver habilidades digitais essenciais.

As práticas do professor CAFC corroboram pesquisas que demonstram que a gamificação pode aumentar significativamente a motivação e o envolvimento dos alunos. A

utilização de ferramentas como *Canva*, *Kahoot* e *Google Forms* facilita a integração de conteúdos visuais e interativos, tornando as aulas mais dinâmicas e atraentes. A interação com essas tecnologias não só estimula o aprendizado ativo, mas também prepara os alunos para um futuro cada vez mais digital. Observações sobre a mudança de comportamento e desempenho dos alunos reforçam a ideia de que a gamificação, aliada ao uso eficaz de tecnologias, pode transformar a experiência educativa em algo mais relevante e significativo.

Entretanto, o professor também enfrenta desafios, como garantir a compreensão dos conteúdos e a eficácia das dinâmicas de jogos. A abordagem reflexiva em relação a esses desafios demonstra a importância de um processo de aprendizagem colaborativo, onde tanto professores quanto alunos aprendem e se adaptam continuamente. Para potencializar ainda mais os resultados positivos observados, é fundamental que haja um suporte contínuo à formação docente, bem como um ambiente que estimule a criatividade e a inclusão digital. Assim, a experiência do professor CAFC exemplifica o impacto positivo da gamificação e da tecnologia na Educação, destacando a necessidade de inovação constante para atender às demandas do ensino contemporâneo.

A análise do planejamento de aula da professora MGM revela a eficácia da gamificação e das tecnologias digitais na Educação contemporânea. Ao introduzir conceitos de marketing digital por meio da criação de uma página no Instagram, a professora não apenas facilitou o aprendizado prático, mas também incentivou a criatividade e o trabalho em equipe. As atividades gamificadas, que envolveram a atribuição de "missões" e pontos, demonstraram como elementos de jogo podem tornar o aprendizado mais envolvente e dinâmico, contribuindo para um maior engajamento dos alunos.

Os indícios de efetividade das estratégias utilizadas pela professora MGM são claros. A utilização de plataformas como *Kahoot* e *Wordwall*, além do Instagram, permite que os alunos aprendam de forma interativa, promovendo a construção de habilidades essenciais, como design gráfico e escrita persuasiva. Essas ferramentas não apenas tornam o aprendizado mais acessível, mas também adaptam-se às necessidades individuais dos estudantes, incentivando a personalização da experiência educacional. Observações sobre o aumento do envolvimento e participação dos alunos corroboram estudos que indicam que a gamificação pode melhorar significativamente a motivação e o desempenho acadêmico.

Apesar dos desafios enfrentados, como a limitação de tempo e a necessidade de formação contínua, a professora MGM demonstra resiliência ao buscar soluções criativas, como o uso de recursos gratuitos e a participação em workshops. Isso ressalta a importância de um suporte adequado para educadores, que pode incluir formações mais abrangentes e a criação de comunidades de prática, facilitando a troca de experiências e recursos. Assim, a experiência da professora MGM ilustra não apenas a eficácia da gamificação e das tecnologias, mas também a necessidade de uma formação contínua e de um ambiente colaborativo que permita a inovação e a adaptação às demandas educacionais atuais.

A análise das práticas pedagógicas das professoras e professores demonstra de forma clara o impacto transformador da dos elementos dos jogos e das tecnologias digitais na Educação. Ao integrar metodologias ativas, como a gamificação, os educadores criam ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos, onde os alunos se tornam participantes ativos no processo educativo. A utilização de elementos lúdicos, como desafios, pontuações e recompensas, aliados a ferramentas tecnológicas, como *Canva*, *Kahoot* e *Wix*, potencializa o engajamento e a motivação dos estudantes, favorecendo uma aprendizagem mais significativa e colaborativa.

Essas metodologias ativas não apenas incentivam a criatividade e a colaboração, mas também estimulam o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, habilidades digitais e capacidade de trabalhar em equipe. Como observado nas práticas dos educadores, a gamificação transforma o conteúdo acadêmico em uma experiência envolvente, que favorece tanto a retenção de conhecimento quanto a aplicação prática dos conceitos estudados, como no caso das análises de SWOT, Inteligência Artificial, Comunicação Não Violenta e Marketing Digital. Além disso, as tecnologias digitais, ao possibilitarem a personalização da aprendizagem e o uso de plataformas interativas, contribuem para um aprendizado mais acessível e adaptado às necessidades individuais dos alunos.

Entretanto, como apontado nas observações dos professores, o sucesso dessas abordagens depende não apenas da integração das ferramentas e jogos, mas também de uma formação contínua e do suporte adequado para os educadores. O processo de aprendizagem deve ser flexível, permitindo que tanto alunos quanto professores se adaptem e evoluam conforme as demandas de um ambiente educacional cada vez mais digital e dinâmico.

Portanto, é fundamental que as instituições de ensino invistam no desenvolvimento profissional dos educadores, fornecendo recursos e estratégias para a implementação efetiva da gamificação e das tecnologias. Dessa forma, será possível garantir uma educação mais engajante, inclusiva e capaz de preparar os alunos para os desafios do futuro, capacitando-os para um mercado de trabalho em constante evolução.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos planejamentos de aula realizados pelos professores revela a crescente importância da integração da gamificação e das tecnologias digitais no contexto educacional, destacando o potencial transformador dessas ferramentas como metodologias ativas. A gamificação, ao envolver os alunos em atividades que simulam um ambiente de jogo, não só estimula a participação ativa, mas também cria um cenário de desafios e recompensas que aumenta o engajamento e torna o aprendizado mais motivador e dinâmico. Quando incorporada de forma estratégica, a gamificação pode criar ambientes de aprendizagem mais interativos, colaborativos e personalizados, adaptando-se às necessidades dos alunos e promovendo a construção coletiva de conhecimento. Além disso, ao integrar tecnologias como o *Canva*, o *Wix* e plataformas gamificadas, os professores ampliam as possibilidades de ensino, permitindo aos alunos desenvolverem habilidades essenciais para o século XXI, como criatividade, resolução de problemas e pensamento crítico, ao mesmo tempo em que exploram conteúdos de forma prática e inovadora.

Ao aplicar os princípios da gamificação em sala de aula, os professores transformam o aprendizado em uma experiência envolvente e desafiadora, onde o feedback contínuo e as recompensas não são apenas motivacionais, mas também contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas mais complexas. A gamificação, assim, vai além do aspecto lúdico, tornando-se uma poderosa metodologia ativa que facilita a compreensão de conteúdos complexos e estimula a colaboração entre os alunos. As evidências de sucesso observadas, como a criação de vídeos, sites e infográficos, demonstram como os elementos dos jogos podem promover uma aprendizagem significativa, ao permitir que os alunos se envolvam ativamente na construção de seu conhecimento, enquanto desenvolvem habilidades de trabalho em equipe e de comunicação.

As tecnologias digitais, por sua vez, oferecem diversas vantagens ao enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Ferramentas como *Kahoot*, *Mentimeter* e *Google Forms* ajudam a criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e acessível, proporcionando aos alunos oportunidades de interação com o conteúdo de maneira dinâmica e personalizada. Essas plataformas de gamificação não apenas tornam as aulas mais interativas, mas também permitem que os professores acompanhem o desempenho dos alunos em tempo real, identificando suas dificuldades e fornecendo suporte imediato. A adaptação do ensino ao

ritmo e estilo de aprendizagem de cada aluno é facilitada por essas tecnologias, promovendo uma experiência de aprendizado mais individualizada e eficaz. Esse tipo de personalização, característico das metodologias ativas, permite que os alunos se tornem mais autônomos em seu processo de aprendizagem, assumindo maior responsabilidade pelo seu progresso.

Contudo, apesar dos benefícios observados, a implementação eficaz da gamificação e das tecnologias digitais enfrenta desafios significativos. Um dos principais obstáculos está na necessidade de formação contínua dos educadores, que precisam estar preparados para usar essas ferramentas de maneira eficaz e estratégica. A familiaridade com as tecnologias, o tempo necessário para adaptar as aulas e a infraestrutura tecnológica disponível são fatores que podem dificultar a adoção plena dessas metodologias ativas. Portanto, é fundamental que as instituições de ensino invistam em programas de capacitação docente e em suporte técnico, garantindo que os educadores possam explorar todo o potencial das tecnologias de forma segura e eficiente.

Além disso, é essencial que a gamificação seja planejada de maneira alinhada aos objetivos pedagógicos, para que o uso de jogos e tecnologias não se torne um fim em si mesmo, mas sim um meio para atingir uma aprendizagem profunda e significativa. Os educadores devem refletir sobre como essas metodologias podem estimular o pensamento crítico, a curiosidade e a resolução de problemas, assegurando que as atividades gamificadas proporcionem mais do que uma experiência de entretenimento, mas sim uma oportunidade de aprendizagem substancial. A reflexão pedagógica constante é crucial para garantir que a gamificação e as tecnologias sejam utilizadas de maneira estratégica, contribuindo para o desenvolvimento das competências desejadas.

A personalização do ensino, promovida pelas tecnologias digitais, é outro aspecto fundamental das metodologias ativas. Ao proporcionar aos alunos a oportunidade de ajustar as atividades e conteúdos de acordo com suas preferências e necessidades, as tecnologias favorecem o desenvolvimento da autonomia, uma habilidade crucial no cenário educacional contemporâneo. No entanto, essa personalização exige que os educadores estejam preparados para acompanhar os alunos de forma individualizada, monitorando seu progresso e fornecendo orientação contínua para garantir que todos avancem conforme suas habilidades e objetivos.



Em um contexto em que a tecnologia desempenha um papel cada vez mais central na sociedade, a adaptação dos educadores a esse novo cenário é crucial. Os professores devem se ver como facilitadores da aprendizagem, oferecendo aos alunos as ferramentas necessárias para que eles possam explorar e aprofundar seus conhecimentos de forma independente. Esse papel ativo do educador, ao integrar metodologias ativas como a gamificação, não apenas torna as aulas mais dinâmicas, mas também prepara os alunos para os desafios futuros, desenvolvendo competências essenciais para o mercado de trabalho e para a vida em sociedade.

As evidências coletadas nesta pesquisa reforçam a ideia de que a integração da gamificação e das tecnologias digitais, quando utilizada de forma estratégica e planejada, pode ser uma ferramenta poderosa no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, para que essas metodologias tenham sucesso, é necessário que haja um trabalho conjunto entre escolas, professores e alunos. O apoio institucional, por meio de treinamentos, infraestrutura adequada e suporte pedagógico, é essencial para garantir que as tecnologias sejam usadas de forma eficaz. Nesse contexto, as escolas devem adotar uma abordagem holística sobre o uso de tecnologias, promovendo a inovação pedagógica e criando um ambiente que incentive a experimentação, a adaptação e a evolução constante.

A integração de elementos dos jogos e das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas não apenas enriquece a experiência de aprendizagem dos alunos, mas também revoluciona a forma como o ensino é conduzido. À medida que os educadores exploram novas metodologias ativas, como a gamificação, é fundamental que continuem a se atualizar e a buscar suporte contínuo para maximizar o potencial dessas ferramentas. Dessa forma, será possível garantir uma educação mais eficaz, envolvente e capaz de preparar os alunos para os desafios de um mundo em constante transformação.

## 6. REFERÊNCIAS

- AFONSO, Germano; MEDEIROS, Luciano; SANTOS, Rodrigo. **Educação e Tecnologias: Potencialidades e Limitações**. 1. ed. São Paulo: Bagai, 2020.
- ANDERSON, Lorin; KRATHWOHL, David. **A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives**. New York: Longman, 2001.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.
- BARROS, Ricardo. **Galeria de estudos e avaliação de iniciativas públicas (GESTA): engajamento escolar**. São Paulo: Fundação Brava, 2017. Disponível em: <http://gesta.org.br/wp-content/uploads/2017/09/Pol%C3%ADticas-p%C3%BAblicas-para-a-redu%C3%A7%C3%A3o-do-abandono-e-evas%C3%A3o-escolar-de-jovens.pdf>. Acesso em: 06 jan. 2023.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Edições 70, 2016.
- BLACK, Paul; WILIAM, Dylan. **Inside the Black Box: Raising Standards Through Classroom Assessment**. Phi Delta Kappan, v. 80, n. 2, p. 139-148, 1998.
- BUCKINGHAM, David. **Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização**. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>. Acesso em: 06 set. 2022.
- BUSARELLO, Raul. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo/SP: Pimenta Cultural, 2016.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, 2018.
- CHOU, Yu-kai. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards**. Octalysis Media, 2015.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. New York: Harper Perennial, 1990.
- DARLING-HAMMOND, Linda; BAE, Ella; SNYDER, Jennifer. **Preparing Teachers for Deeper Learning**. American Educator, Spring 2017.
- DAY, Christopher. **Developing Teachers: The Challenges of Lifelong Learning**. Falmer Press, 1999.
- DEDE, Chris. **The Role of Digital Technologies in Deeper Learning**. Educational Leadership, v. 71, n. 8, p. 36-41, 2014.
- DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. **From game design elements to gamefulness: defining gamification**. In: Proceedings of the 15th

International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 2011. p. 9-15.

FLICK, Uwe. **An Introduction to Qualitative Research**. 5. ed. SAGE Publications, 2014.

FRAGOSO, Suely. **Realidade Virtual e Hiperídia: somar ou subtrair?** Ciberlegenda (UFF. Online), Universidade Federal Fluminense, v. 9, p. 8-0, 2002.

FULLAN, Michael. **The New Meaning of Educational Change**. 4th ed. New York: Teachers College Press, 2007.

GARRISON, D. Randy; ANDERSON, Terry; ARCHER, Walter. **The first decade of the community of inquiry framework: a retrospective**. The Internet and Higher Education, v. 13, n. 1-2, p. 5-9, 2010.

GEE, James. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

\_\_\_\_\_. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan./jun. 2009.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. **Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification**. In: 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014. p. 3025-3034. IEEE.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo/SP: Perspectiva, 1990. (2. ed.). Tradução: João Paulo Monteiro.

JONASSEN, David H. **Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking**. 2. ed. Columbus: Merrill Prentice Hall, 2006.

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

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. **Digital literacies: Concepts, policies and practices**. Peter Lang, 2008.

LAURILLARD, Diana. **Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology**. New York: Routledge, 2012.

LEE, Joey; HAMMER, Jessica. **Gamification in education: What, how, why bother?** Academic Exchange Quarterly, v. 15, n. 2, p. 1-5, 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.** Penguin Press, 2011.

MEIO E MENSAGEM. **Games são entretenimento para 66% dos brasileiros.** 2019. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/06/10/games-eletronicos-sao-entretenimento-para-66-dos-brasileiros.html>. Acesso em: 06 jan. 2023.

MORAN, José. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** Campinas: Papirus, 2015.

PARTNERSHIP FOR 21ST CENTURY SKILLS. **P21 framework definitions.** 2009.

PEREIRA, Michele. **Evasão escolar: causas e desafios.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, ano 04, ed. 02, vol. 01, p. 36-51, fev. 2019. Acesso em: 22 jun. 2022. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/evasao-escolar>.

RICHARDSON, Will. **Blogs, Wikis, Podcasts, and Other Powerful Web Tools for Classrooms.** Thousand Oaks: Corwin Press, 2010.

SAAVEDRA, Anna; OPFER, Darleen. **Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences.** International Society for Research in Education and Development, 2012.

SENAC. **Sobre o Senac.** Disponível em: [site oficial do Senac]. Acesso em: 11 nov. 2023.

SIEMENS, George. **Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age.** International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, v. 2, n. 1, p. 3-10, 2005. Disponível em: [https://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm). Acesso em: 18 dez. 2023.

SILVA, Maria. **Inclusão digital nas escolas públicas: o uso pedagógico dos computadores e o ProInfo Natal/RN.** 1. ed. Natal, RN: EDUFRN, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25890/1/Inclus%C3%A3o%20digital%20nas%20escolas%20p%C3%ABlicas.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional.** 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

TEZANI, Thais. **Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica.** Doxa: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, v. 19, p. 295-307, 2017.

THIOLLENT, Michel. **Pesquisa-ação nas organizações.** São Paulo: Atlas, 1997.

TOMLINSON, Carol Ann. **How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms.** 2. ed. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD), 2001.

VENTURELLI, Marcio. **Indústria 4.0: uma visão da automação industrial.** Automação Industrial, 2017. Disponível em: <https://www.automacaoindustrial.info/industria-4-0-uma-visao-da-automacaoindustrial/>. Acesso em: 11 jul. 2023.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Wharton Digital Press, 2012.

XEXÉO, Geraldo; et al. **O que são jogos**. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://www.cos.ufrj.br/uploadfile/publicacao/2766.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2022.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: Como Ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media, 2011.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. **Game-based marketing: Inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests**. Wiley. 2010.

## APÊNDICE 1

### Roteiro de Entrevista Semiestruturada

#### 1. Apresentação do Entrevistador:

- Breve introdução sobre você e o propósito da entrevista.
- Explicar a confidencialidade das respostas e a importância da opinião do entrevistado.

#### 2. Objetivo da Entrevista:

- Entender como os elementos de jogos e as tecnologias são utilizados nas práticas pedagógicas e sua relevância para o processo de ensino-aprendizagem.

### Seção 1: Contexto Geral

#### 1. Experiência do Entrevistado:

- Pode nos contar um pouco sobre sua experiência profissional e sua prática pedagógica atual?
- Há quanto tempo você trabalha com o uso de tecnologias e elementos de jogos em suas aulas?

### Seção 2: Utilização de Elementos de Jogos

#### 1. Aplicação de Gamificação:

- Como você tem utilizado elementos de jogos (como pontos, desafios, recompensas, rankings) em suas aulas? Pode dar exemplos específicos?
- Quais são as principais atividades ou estratégias que você tem implementado usando gamificação?

#### 2. Motivação e Engajamento:

- Como você percebe que a gamificação influencia o engajamento e a motivação dos alunos?
- Você observou alguma mudança no comportamento ou desempenho dos alunos desde a implementação desses elementos?

#### 3. Desafios e Obstáculos:

- Quais foram os principais desafios ou dificuldades que você encontrou ao integrar elementos de jogos nas suas aulas?

- Como você lidou com esses desafios?

### **Seção 3: Integração de Tecnologias**

#### **1. Uso de Ferramentas Tecnológicas:**

- Que ferramentas tecnológicas você utiliza com mais frequência em suas aulas (computador, smartphone, tablet ou outros)?
- Que plataformas ou aplicativos você utiliza com mais frequência em suas aulas (por exemplo, *Forms*, *Mentimeter*, *Kahoot*, *Canva*, *Wix*, Instagram ou outros)?
- Como essas ferramentas têm sido utilizadas para complementar a gamificação e outras estratégias pedagógicas?

#### **2. Impacto das Tecnologias:**

- De que forma as tecnologias contribuíram para a eficácia do ensino e a aprendizagem dos alunos?
- Você percebeu alguma melhoria nas habilidades dos alunos (como design gráfico, habilidades técnicas) devido ao uso dessas ferramentas?

#### **3. Formação e Suporte:**

- Você sente que recebeu formação adequada para utilizar essas tecnologias e elementos de jogos de forma eficaz?
- Que tipo de suporte você considera necessário para aprimorar o uso dessas ferramentas em sua prática pedagógica?

### **Seção 4: Relevância e Eficácia**

#### **1. Percepção dos Professores Sobre os Alunos**

- Como você percebe a receptividade dos alunos em relação às atividades baseadas em gamificação e uso de tecnologias?
- Os alunos compartilham feedback com você sobre essas metodologias? Se sim, como você interpreta esses retornos?

#### **2. Impacto no Processo Didático-Pedagógico:**

- Qual é a sua percepção sobre a relevância das tecnologias e da gamificação para os processos didático-pedagógicos?
- Na sua opinião, quais aspectos dessas abordagens mais contribuem para o ensino e a aprendizagem?

### 3. Sugestões e Melhorias:

- Em sua experiência, o que poderia ser aprimorado na integração de elementos de jogos e tecnologias nas aulas?
- Que conselhos ou sugestões você daria para outros professores interessados em começar a explorar essas metodologias?

#### • percepção dos Professores sobre os Alunos:

- Como você percebe a receptividade dos alunos em relação às atividades baseadas em gamificação e uso de tecnologias?
- Os alunos compartilham feedback com você sobre essas metodologias? Se sim, como você interpreta esses retornos?

#### • Impacto no Processo Didático-Pedagógico:

- Qual é a sua percepção sobre a relevância das tecnologias e da gamificação para os processos didático-pedagógicos?
- Na sua opinião, quais aspectos dessas abordagens mais contribuem para o ensino e a aprendizagem?

#### • Sugestões e Melhorias:

- Em sua experiência, o que poderia ser aprimorado na integração de elementos de jogos e tecnologias nas aulas?
- Que conselhos ou sugestões você daria para outros professores interessados em começar a explorar essas metodologias?

### Conclusão:

#### 1. Considerações Finais:

- Há algo mais que você gostaria de compartilhar sobre sua experiência com o uso de gamificação e tecnologias na Educação?
- Agradecimento pelo tempo e contribuição.



**APÊNDICE 2****CARTA DE ANUÊNCIA**

Declaramos para os devidos fins, que aceitaremos o pesquisador Paulo Jean do Carmo Rosa, a desenvolver o seu projeto de pesquisa “Uso de elementos dos jogos em contextos educacionais: a gamificação como estratégia de contribuição para os processos didático-pedagógicos”, que está sob a coordenação/orientação do Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Edenar Souza Monteiro cujo objetivo é analisar as possíveis contribuições das estratégias de gamificação, na visão de professores que costumam utilizar tais elementos, na mediação dos processos didático-pedagógicos, nesta Instituição.

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do (a) pesquisador (a) aos requisitos da Resolução 466/12 CNS e suas complementares, comprometendo-se o/a mesmo/a a utilizar os dados pessoais dos sujeitos da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

Antes de iniciar a coleta de dados o/a pesquisador/a deverá apresentar a esta Instituição o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido por Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.

Cuiabá, MT \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

## APÊNDICE 3

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

**Título da pesquisa:** Uso de elementos dos jogos em contextos educacionais: a gamificação como estratégia para os processos didático-pedagógicos

**Pesquisador:** XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

E-mail: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Telefone: XXXXXXXXXXXXXXXX

#### A) INFORMAÇÕES AO PARTICIPANTE

##### 1. Apresentação da pesquisa.

Esta pesquisa se desenvolverá em ambientes educacionais, com foco na observação do trabalho pedagógico de professores em instituições de Ensino Básico e Profissionalizante. O público alvo serão adolescentes matriculados no segmento do Ensino Médio.

##### 2. Objetivos da pesquisa.

O presente estudo objetiva analisar como o uso de elementos dos jogos se configuram no cotidiano escolar, verificando suas formas de utilização e relevância, na visão dos professores, para os processos didático-pedagógicos. Para o desenvolvimento de tal pesquisa serão selecionados professores, que voluntariamente se propuserem, de escolas públicas e de centros de Educação Profissional em Cuiabá, com foco no público do segmento do Ensino Médio.

##### 3. Participação na pesquisa.

Ao participar deste estudo o Sr. (a) permitirá que o pesquisador Paulo Jean do Carmo Rosa realize os procedimentos necessários para a coleta de dados, por meio de observações, utilizando instrumentos como: caderno de campo e entrevistas semiestruturadas com a utilização de gravador e dispositivo móvel. Caso aceite e esteja participando, sempre que necessitar poderá obter mais informações sobre a pesquisa por meio do telefone (65) 99 922-9475 ou pelo e-mail: paulo\_rosa87@outlook.com

A pesquisa terá o intuito de verificar se e como as estratégias pedagógicas se desenvolvem com o uso de elementos da gamificação aliados às tecnologias digitais. Para tal finalidade, este estudo se desenvolverá mediante verificação prévia de planejamentos pedagógicos, acompanhamento de aulas e entrevistas semiestruturadas.

#### **4. Confidencialidade.**

Garantimos o sigilo e a confidencialidade das informações que você fornecer e a privacidade do participante da pesquisa. A qualquer momento, você pode se recusar a participar e se retirar da pesquisa, sem constrangimentos, penalidades ou qualquer prejuízo. As informações e materiais obtidos nesta pesquisa não poderão ser utilizados para outras finalidades que não sejam a desta pesquisa científica

#### **5. Desconfortos, Riscos e Benefícios.**

**5a) Desconfortos e ou Riscos:** dentre os possíveis riscos dessa pesquisa estão o constrangimento, timidez, nervosismo, invasão de privacidade, irritabilidade, incômodo e vergonha;

**5b) Benefícios:** esta pesquisa pode proporcionar maior compreensão no contexto das novas tecnologias e elementos dos jogos, o desenvolvimento de novas opções metodológicas no contexto da gamificação aliada às tecnologias digitais, além da possibilidade de implantação de estratégias de maior engajamento estudantil;

#### **6. Ressarcimento ou indenização.**

O (a) Sr.(a) não terá que fazer pagamento e nem recebimento de nenhum pró-labore para participar desta pesquisa. Estando ciente deste esclarecimento, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar dessa pesquisa.

Indenização: Caso você tenha algum prejuízo material ou imaterial em decorrência da pesquisa, você tem o direito à busca de indenização por danos diretamente decorrentes desta pesquisa.

**DOS COMITÊS DE ÉTICA EM PESQUISA (CEP) ATRIBUIÇÕES:** O papel do CEP é avaliar e acompanhar os aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. Os Comitês de Ética em Pesquisas são colegiados interdisciplinares e independentes, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os

interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos

### **CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA NA PESQUISA**

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, declaro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas. Declaro ainda que recebi uma via deste termo de consentimento e autorizo a realização da pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Eu, \_\_\_\_\_  
RG/CPF \_\_\_\_\_, abaixo assinado, aceito em participar do estudo como participante.

Cuiabá – MT, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2023.

Assinatura: \_\_\_\_\_