

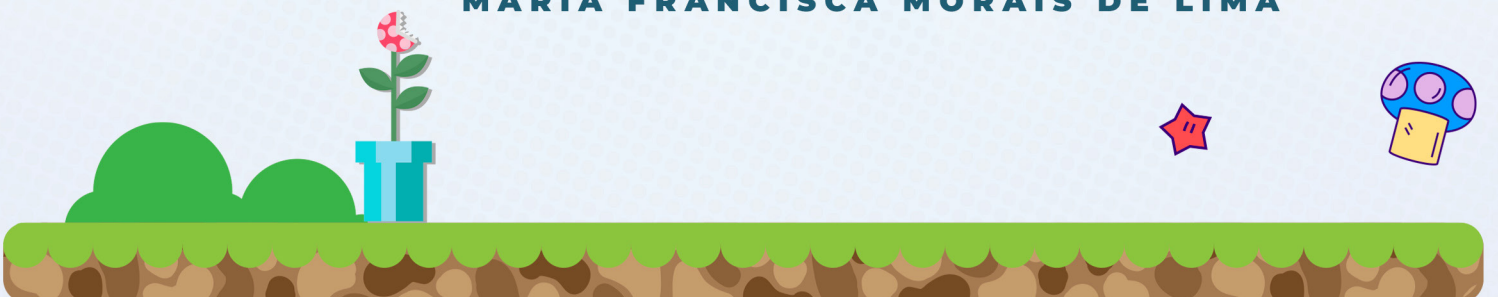


GAMIFICAÇÃO EPT



Um guia para práticas educativas gamificadas.

**AUTORAS: ANDRÉIA GONÇALVES DA SILVA
MARIA FRANCISCA MORAIS DE LIMA**





FICHA

CATALOGRÁFICA

Biblioteca Campus Manaus Centro

S586g Silva, Andréia Gonçalves da.

Gamefica EPT: um guia para práticas educativas gamificadas / Andréia Gonçalves da Silva, Maria Francisca Morais de Limas. – Manaus, 2023.
58 p. : il. color.

Produto Educacional da Dissertação – Gamificação na EPT: uma prática pedagógica em tempo de era digital. (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus Manaus Centro*, 2023.
ISBN 978-65-85652-16-2

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

CDD 378.013

Elaborada por Márcia Auzier CRB 11/597





FICHA

técnica do produto

Título do Produto: Gamifica EPT – Um Guia para Práticas Educativas Gamificadas.

Autoras: Andréia Gonçalves da Silva e Maria Francisca Morais de Lima.

Origem do Produto: Oriundo da dissertação intitulada “Gamificação na EPT: Uma prática pedagógica em tempo de era digital” desenvolvido no Mestrado de Educação Profissional e Tecnológica do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM).

Área do Conhecimento: Ensino.

Público-alvo: Docentes que atuam na Educação Profissional e Tecnológica.

Categoria deste produto educacional: Material didático/instrucional.

Finalidade: Colaborar com a prática docente ao nível de educação profissional e tecnológica, tendo como princípio o processo de ensino e aprendizagem gamificado.

Organização do Produto: Este produto é composto por um e-book em capítulos, contendo orientações acerca do uso de atividades gamificadas em sala de aula.

Registro do Produto: Biblioteca Paulo Sarmiento – IFAM/Campus Manaus, Centro.

Avaliação do Produto: O produto foi avaliado por nove docentes da educação profissional e três membros da banca de defesa final da dissertação.

Projeto Gráfico: Marllon Gabrel Ribeiro da Costa, gabreldesign@gmail.com / (92) 98833-650

Diagramação: Marllon Gabrel Ribeiro da Costa.

Instituição Envolvida: IFAM -Instituto Federal do Amazonas.

Apoio Financeiro: Financiado pelos autores.

Disponibilidade: Irrestrita e pública, preservando-se os direitos autorais, bem como a proibição do uso comercial do produto.

Divulgação: Por meio digital, <http://repositorio.ifam.edu.br/>

Idioma: Português

Cidade: Manaus. **País:** Brasil. **Ano:** 2023.



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	pág:06
--------------------	--------

FASE I - GAMIFICAÇÃO

O QUE É GAMIFICAÇÃO? POR QUE USAR?!	pág:07
AS CINCO VARIÁVEIS DA GAMIFICAÇÃO	pág:08
OS ELEMENTOS QUE CARACTERIZAM A GAMIFICAÇÃO	pág:10
AS PREMISAS BÁSICAS DO ENSINO GAMIFICADO	pág:14
OS PILARES DA GAMIFICAÇÃO	pág:14
OS OBJETIVOS DA GAMIFICAÇÃO	pág:15
OS BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO	pág:16
AS TRÊS ESFERAS DA GAMIFICAÇÃO	pág:17
TIPOS DE GAMIFICAÇÃO	pág:18
MODALIDADES	pág:21

FASE II - PASSO A PASSO DA GAMIFICAÇÃO

1º PASSO: ORIENTAÇÕES GERAIS	pág:22
2º PASSO: REGRAS	pág:23
3º PASSO: AVATAR	pág:23
4º PASSO: MODALIDADE.....	pág:23
5º PASSO: ATIVIDADE	pág:24
6º PASSO: TIPOS	pág:24
7ª PASSO: TEMPO	pág:25
8º PASSO: ELEMENTOS	pág:25
9º PASSO: TÉCNICAS DE ENGAJAMENTO	pág:26
10º PASSO: RECOMPENSAS.....	pág:27
11º PASSO: EMBLEMAS, MEDALHAS E BADGES.....	pág:27
12º PASSO: STATUS	pág:28
13º PASSO: TABELA DE PONTOS E CONCEITOS	pág:29
14º PASSO: TABELA DE CLASSIFICAÇÃO	pág:30
15º PASSO: TABELA DE RANKING	pág:31
16º PASSO: FEEDBACK GAMIFICADO	pág:31



SUMÁRIO

FASE III - SISTEMA DE BONIFICAÇÃO

ORIENTAÇÕES GERAIS	pág:33
REGRAS DE BONIFICAÇÃO	pág:35
MODELO DE SISTEMA DE BONIFICAÇÃO	pág:36
CARTELA DE ADESIVOS.....	pág:37

FASE IV - INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

INSTRUMENTO DE DESEMPENHO DO DOCENTE.....	pág:38
FICHA DE DESEMPENHO DO DOCENTE	pág:38
FICHA DE DESEMPENHO DO DISCENTE.....	pág:39

FASE V - MODELOS DE PRÁTICAS EDUCATIVAS GAMIFICADAS

PRÁTICA 01 - FICHA DOCENTE	pág:41
PRÁTICA 02 - FICHA DISCENTE	pág:42
PRÁTICA 03 - AVATAR	pág:43
PRÁTICA 04 - AVATAR	pág:44
PRÁTICA 05 - EMBLEMAS, MEDALHAS, BADGES	pág:45
PRÁTICA 06 - EMBLEMAS, MEDALHAS, BADGES	pág:46
PRÁTICA 07 - STATUS.....	pág:47
PRÁTICA 08 - TABELA DE RANKING	pág:48
PRÁTICA 09 - TABELA DE PONTOS	pág:49
PRÁTICA 10 - TABELA DE CLASSIFICAÇÃO	pág:50
PRÁTICA 11 - SISTEMA DE BONIFICAÇÃO	pág:51
PRÁTICA 12 - CARTELA DE ADESIVOS	pág:52
PRÁTICA 13 - CARTELA DE ADESIVOS	pág:53
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	pág:54
REFERÊNCIAS.....	pág:55
REFERÊNCIAS.....	pág:56
AUTORAS.....	pág:57



APRESENTAÇÃO

A proposta desse e-book é contribuir com a Prática Pedagógica do Docente de Educação Profissional e Tecnológica (EPT) que deseja atuar com estratégias baseadas em gamificação por meio do uso de elementos de jogos, capazes de engajar e fazer com que os alunos se motivem em uma série de atividades, pois, ao entrar em sala de aula, o professor penetra em um ambiente de trabalho construído de interação humana em um exercício de ensinar e aprender (TARDIF, 2002).

O e-book objetiva fazer com que os docentes entendam como criar e utilizar os recursos educacionais gamificados e compreender o que caracteriza o processo de ensino gamificado, de maneira que possam contribuir para a formação humana integral do aluno, assim como, para a sua formação para o mundo do trabalho, pois, o trabalho como princípio educativo, no sentido de superar a dicotomia do trabalho manual e trabalho intelectual, incorpora a dimensão intelectual ao trabalho produtivo, formando trabalhadores capazes de atuar como dirigentes e cidadãos (GRAMSCI, 198).

As práticas educativas contemporâneas estão mudando as rotinas das aulas, dando maior autonomia ao aluno, tornando-o um protagonista, aproximando-o à educação com o mundo do trabalho e promovendo um aluno cidadão, dessa forma, os alunos estão tendo oportunidade de participarem do processo de construção e reconstrução do seu conhecimento, contemplando, o fazer, o pensar, o artístico e o cultural.

O ensino tradicional, no qual o professor fala e os alunos copiam, começa a abrir espaço para o pensar no processo criativo e na autonomia, a qual favorece maior participação do sujeito nos permitindo compreender a importância do ensino na formação humana, onde é preciso considerá-lo no conjunto das tarefas educativas exigidas pela sociedade” (LIBÂNEO, 1990).

Saber aprender rápido, saber trabalhar em grupo, ter senso crítico, tomada de decisões e criatividade são algumas das habilidades possíveis de serem aprendidas com os recursos didáticos gamificados (MATTAR, 2010) e que cada vez mais são exigidas no mundo do trabalho e que ainda são pouco exploradas dentro de sala de aula na EPT. Este ebook é dividido em 4 fases para que seja compreendido na sua totalidade a sua teoria, o que de fato caracteriza o ensino gamificado, o que integra essa metodologia e como podemos aplicar no dia a dia em sala de aula.



fase I

GAMIFICAÇÃO

O QUE É GAMIFICAÇÃO?

POR QUE USAR?



Gamificação é um termo adaptado do inglês – gamification, é o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem, resolver problemas e influenciar comportamentos (KARL KAPP, 2012).

GAMIFICAÇÃO

É o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas.



MECÂNICAS

SISTEMA DE PONTOS

PLACARES

NÍVEIS DE DIFICULDADE

RESTRIÇÃO DE TEMPO

BADGES (DISTINTIVOS)



ESTÉTICA VISUAL



LÓGICA DE JOGO

COOPERAÇÃO

COMPETIÇÃO

EXPLORAÇÃO

NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS

A gamificação é conhecida também como ludificação (ludus é jogo em latim), que ao contrário de nos “colocar” em um game, nos remete ao lúdico. Ou seja, nos traz como conceito tornar uma atividade tediosa em algo estimulante e prazeroso. Isso aumenta o engajamento e é um dos melhores meios para se aumentar a criatividade (BIAVA, 2017). Permite transportar a lógica dos games e seus aspectos lúdicos para outros contextos, desenvolvendo habilidades importantes na formação social do aluno, pois, a formação integral significa integrar as dimensões estruturantes da vida: trabalho, ciência e cultura (CIAVATTA, 2014).

AS CINCO VARIÁVEIS DA GAMIFICAÇÃO

Para Busarello (2016) existem cinco variáveis que definem bem o conceito de Gamificação com o intuito de melhorar a educação, procurando considerar os diferentes desafios inerentes à formação técnica, social, ética e científica das pessoas.

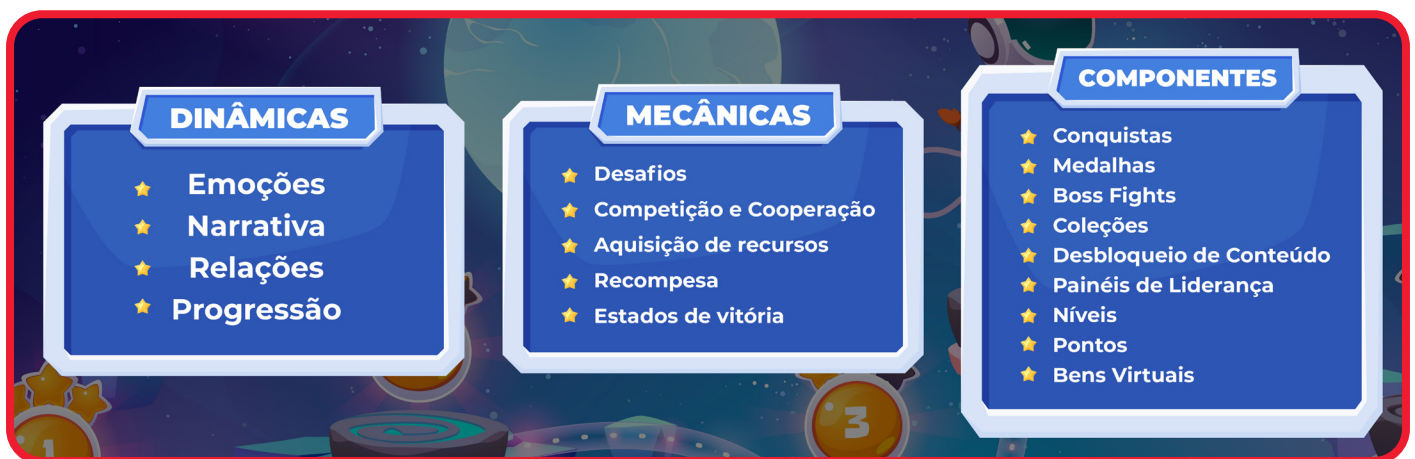


Ao se aplicar a gamificação em sala de aula, as cinco variáveis devem acontecer obrigatoriamente e de maneira simultânea, ou seja, ao mesmo tempo, caso contrário, não se caracterizará como processo gamificado.

Todas as variáveis acima mencionadas devem ser observadas se estão presentes nas atividades e se todos os critérios estão sendo respeitados e estabelecidos. O processo de ensino e aprendizagem gamificado só acontece se houver: motivação e engajamento, regras, metas, feedback e participação, narrativa, mecanismos e principalmente aprendizado.



OS ELEMENTOS QUE CARACTERIZAM A GAMIFICAÇÃO



Uma sala de aula gamificada deve ter equilíbrio entre os desafios e a diversão. “Essa harmonia é importante para não tornar o espaço muito engessado, sem entretenimento ou sem sentido de realização” (BIGÃO, 2021). Assim, para planejar uma aula gamificada, é preciso identificar os elementos que farão parte desse processo.

Esses elementos foram estudados, entre outros, pelos pesquisadores Kevin Werbach e Dan Hunter (2012), que os categorizam em: dinâmicas, mecânicas e componentes.



Dinâmicas na aprendizagem gamificada ativa:

Emoções: senso de realização e cumprimento.

Narrativa: história coerente e relevante para o jogo e o aluno.

Relações: interações sociais com outros participantes.

Restrições: limitações que definem as atitudes possíveis.

Progressão: evolução e avanço no processo de aprendizagem.

As mecânicas são os elementos que movem e engajam o aluno:

Desafios: quebra-cabeças e tarefas que exigem esforço.

Competição: disputa entre indivíduos ou equipes.

Cooperação: trabalho em equipe para atingir o objetivo.

Feedback: informação sobre o desempenho do aluno.

Aquisição de recursos: obtenção de itens úteis ou coletáveis.

Recompensas e Reconhecimento: benefícios por ações ou conquistas.

Estados de vitória: objetivos que definem o vencedor.

Componentes na gamificação:

Avatar: personagem criado e usado pelo aluno.

Conquistas: objetivos definidos a serem atingidos.

Boss Fights: desafio difícil no final de um nível.

Coleções: Conjunto de itens acumulados, com possíveis vantagens.

Desbloqueio de Conteúdo: componente que pode ser liberado ao atingir um objetivo.

Painéis de liderança/ranking: exibição visual da progressão e comparação do aluno ou equipe.

Níveis: passos definidos na progressão do aluno.

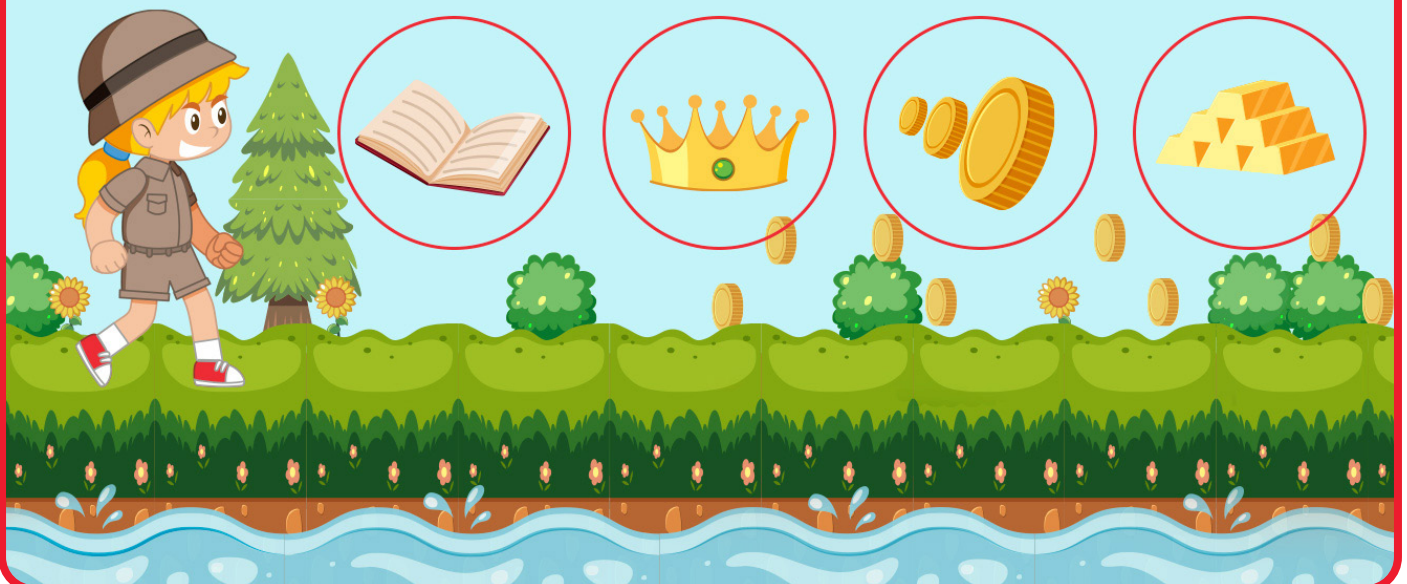
Pontos: representação numérica da progressão.

Bens: ativos coletados ou comprados com moeda virtual.

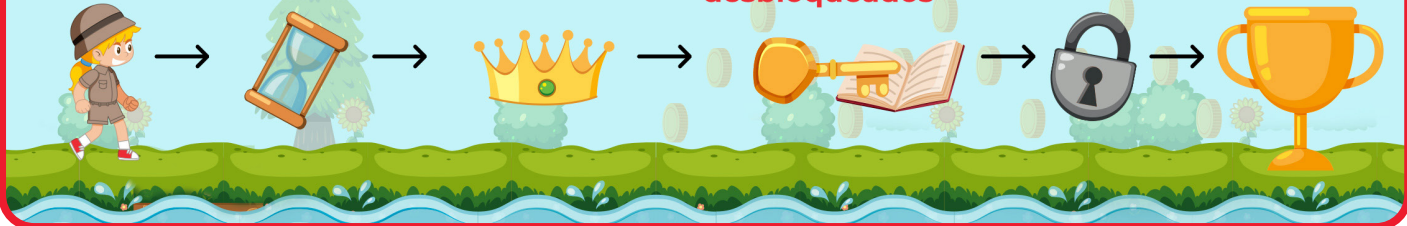
ELEMENTOS DE JOGO

utilizados na gamificação

Personificação • Regras • Objetivos • Pontos • Recompensas



Avatar • Missão • Conquista • Conteúdos desbloqueados • Níveis • Ranking



Saber combinar esses elementos é o que garantirá uma boa experiência para os alunos que participam do processo de aprendizagem gamificada ativa (DICKMANN, 2022).

Não é necessário utilizar todos os elementos para se obter uma aprendizagem gamificada ativa. Existem ambientes gamificados muito eficientes que usam poucos elementos de jogos. O mais importante é conhecer quem é o público e o que ele gosta.

Dentre de todos os elementos aqui apresentados, quatro são fundamentais para gamificação e que não podem faltar (MCGONIGAL, 2012).



Voluntariedade: determina que somente existe uma interação real entre o aluno e a gamificação, no momento em que o aluno aceita e está disposto ao relacionamento com os elementos da gamificação, devendo o aluno concordar com a meta, regras e os feedbacks propostos.

Regras: determinam o comportamento do aluno para realizar os desafios do ambiente. Favorecem a criatividade e o pensamento estratégico.

Objetivos: é o motivo que leva o aluno a realizar a atividade, orientando-o para a atividade e não para um fim específico.

Feedbacks: são as informações que as atividades reportam ao aluno para orientar sobre sua posição atual referente aos elementos da gamificação que regulam a interação.

AS PREMISSAS BÁSICAS DO ENSINO GAMIFICADO.

Segundo Codebuddy (2021), para compreender as habilidades desenvolvidas e os benefícios da gamificação na educação, é preciso entender quais são as propostas básicas dessa metodologia de ensino. As premissas das atividades gamificadas são:

AS PREMISSAS DAS ATIVIDADES GAMIFICADAS



TER OBJETIVOS CLAROS SOBRE
O QUE SE VAI APRENDER EM
CADA INTERAÇÃO



PROMOVER A IDENTIFICAÇÃO
COM OS PERSONAGENS DA
ATIVIDADE



GERAR AVALIAÇÕES AO
LONGO DO PROCESSO E NÃO
DE FORMA ISOLADA, SOMENTE
“NO FIM” DO APRENDIZADO



CONSEGUIR ENGAJAR E
MOTIVAR OS ALUNOS COM
O CONTEÚDO



DESENVOLVER A AUTONOMIA
E O PODER DE ESCOLHA
DURANTE OS PROJETOS



FORTALECER O ESPÍRITO DE
COLETIVIDADE E A SENSAÇÃO
DE PERTENCIMENTO



GARANTIR O INTERESSE E
GERAR COMPETÊNCIAS COM
DESAFIOS NA MEDIDA CERTA



INCENTIVAR OS
QUESTIONAMENTOS,
A EXPLORAÇÃO E A CRIATIVIDADE



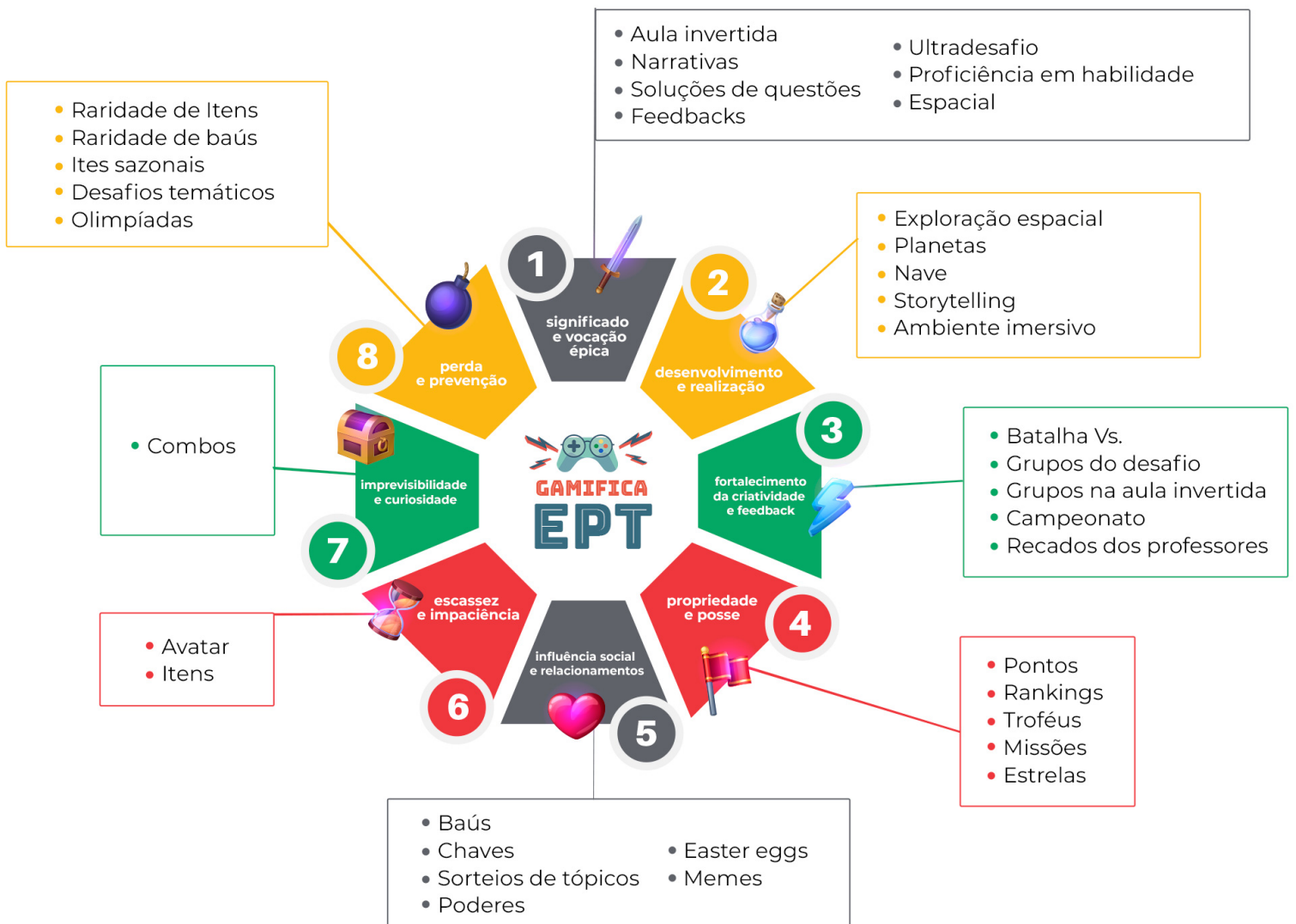
PROMOVER AMBIENTES
ACOLHEDORES PARA A DÚVIDA,
PROPÍCIOS PARA GARANTIR
A PRÁTICA E O REFORÇO.

OS PILARES DA GAMIFICAÇÃO

Para Busarello (2016) existem cinco variáveis que definem bem o conceito de Gamificação com o intuito de melhorar a educação, procurando considerar os diferentes desafios inerentes à formação técnica, social, ética e científica das pessoas.

O coreano Yu-Kai Chou é o maior pioneiro da Gamificação no mundo, desenvolveu o Octalysis, que é um octógono no qual os 8 pilares da gamificação estão estruturados.

OCTALYSIS



O Octalysis é uma estrutura de design de gamificação com foco no ser humano que indicam os oito principais impulsos para a motivação humana, portanto, para gamificar o processo de ensino esses impulsos precisam ser consultados antecipadamente para verificar quais serão utilizados, não existe uma obrigatoriedade de usar todos esses elementos ao mesmo tempo, mas alguns deles devem conter nas atividades, caso contrário não se caracteriza como processo gamificado. Fica a critério do professor adquirir os elementos necessários que melhor integrarão a sua aula.

OS OBJETIVOS DA GAMIFICAÇÃO



A gamificação objetiva, segundo Busarello (2016).

1. Promover a diversidade de caminhos de aprendizagem, pois, a essência da gamificação não está na tecnologia, mas, nas mais variadas estratégias didáticas baseadas em gamificação analógicas ou digitais.
2. Promover uma aprendizagem ativa e significativa
3. Promover uma prática educativa contemporânea por meio de diferentes aprendizagens, capaz de engajar e fazer com que os alunos se motivem em uma série de atividades coletivas e colaborativas.

De acordo com Eugênio (2022), atualmente os jovens têm um anseio de causar impacto na sociedade e de gerar alterações sociais efetivas, para isso procuram trilhar por estudos prazerosos e acompanhar a sua própria evolução sendo a gamificação estratégia didática para manter a motivação e o engajamento dos alunos em sala de aula proporcionando benefícios ao processo de ensino e aprendizagem, como:

OS BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO

01 Tornar mais divertido o processo de aprendizagem

05 Otimizar a eficiência do processo de aprendizagem

09 Estimular o trabalho em equipe

02 Aumentar o engajamento e a motivação dos alunos

06 Despertar a curiosidade dos alunos

10 Aumentar o foco e a concentração

03 Promover a proatividade no estudo

07 Despertar a autonomia, a iniciativa e a criatividade

11 Melhorar a assimilação da teoria e prática dos conteúdos e a possibilidade de mediação do desempenho.

04 Incentivar o aluno por meio de recompensas

08 Melhorar a capacidade de memorização dos alunos



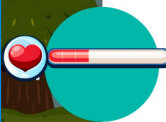
Competição Saudável

Instiga a competição como dinâmica alternativa, em sala de aula, para resolver desafios.



Conquista Própria

Auxilia na confiança dos alunos, a partir da soma de pontuação de cada uma de suas conquistas.



Medir o Desempenho

Muitos apps para “gamificar” possuem ferramentas que avaliam o desempenho dos alunos em atividades feitas.



Acessibilidade

Na gamificação, todos os discentes tem o mesmo acesso a recursos, informações e oportunidades.



Feedback

É possível o contato direto com os alunos, acompanhando-se nas ações e atividades, obtendo seus feedbacks sobre a metodologia.



Ensino Prático

Colocando o aluno como protagonista das atividades, o ensino se torna prático e divertido para todos.



OS BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO



AS TRÊS ESFERAS DA GAMIFICAÇÃO

PRAZER

OBJETIVO

INTERATIVIDADE



De acordo com Bartolomei (2023) para que a gamificação aconteça, três pontos precisam fazer parte dela: o prazer, o objetivo e a interatividade.

Prazer: atividades gamificadas ativam a serotonina (hormônio da felicidade), elas também criam um universo onde os alunos podem facilmente fugir do estresse e afastar-se um pouco dos seus problemas. Esse escapismo com ponderamento pode ser útil em momentos desafiantes.



O objetivo: toda prática educativa gamificada têm um objetivo e regras claras que são benéficos indiretos para os alunos: criar laços, saber se relacionar, relaxar e aprender. O objetivo do processo educativo gamificado é a melhor maneira de colocar em prática a valorização da jornada, e não do destino da aprendizagem.

Interatividade: a interatividade reforça as conexões humanas, a socialização, requer dos alunos uma postura mais ativa que passiva, construindo relacionamentos a partir da aprendizagem gamificada ativa.

TIPOS DE GAMIFICAÇÃO

GAMIFICAÇÃO CONTEÚDO



GAMIFICAÇÃO ESTRUTURADA



De acordo com Eugênio (2022) é preciso entender 2 (duas) possibilidades ao se aplicar a gamificação:

1. Alterar o conteúdo a partir dos elementos dos jogos, o que chamamos de Gamificação de Conteúdo;
2. Manter o conteúdo, mas criar uma estrutura que motive o aluno ao que chamamos de Gamificação Estruturada. Para que essas possibilidades aconteçam precisamos compreender a Gamificação de Conteúdo e a Gamificação Estruturada.



A Gamificação de Conteúdo segundo Eugênio (2022) acontece quando podemos utilizar os elementos dos jogos e a gamificação para transformar o conteúdo e a aprendizagem, como, por exemplo, transformar um assunto em enigmas e solicitar que os alunos descubram a resposta. Para ativar um senso de urgência determina-se aos alunos um tempo para resolver.

Dessa forma, entende-se que a gamificação de conteúdo recorre a uma narrativa, enigma e de tempo determinado.

Quanto a Gamificação Estruturada as aulas expositivas podem ser inovadoras e alcançar resultados incríveis, sem precisar reorganizar as sequências didáticas, podendo utilizar os elementos dos jogos para criar uma trilha motivadora para seus alunos, não focada na mudança do conteúdo, mas sim em estratégias focadas em conquistas, recompensas e reconhecimento social como, por exemplo:

1. O aluno que assiste à aula e faz os exercícios propostos ganha 1 ponto.
2. O aluno que faz o dever de casa recebe uma insígnia que sinaliza que ele é um bom aluno e desenvolveu uma competência específica.
3. Você pode escolher no final do conteúdo, do bimestre ou semestre o aluno que mais participou e atribuir pontos a ele.

Com a gamificação estruturada, o professor pode planejar e implementar uma jornada de aprendizagem para seu aluno com níveis, missões, e criar uma loja para recompensá-los de acordo com sua performance. Nessa loja deve todas as possibilidades de recompensa viáveis que esse aluno pode ter como pontos extras e determinado tipo de atividade, por exemplo.

E veja que interessante, isso é feito sem mudar o conteúdo. Perceba que na gamificação estruturada, os elementos dos jogos permeiam o conteúdo da experiência de aprendizagem, mas não o modificam. Por outro lado, a gamificação de conteúdo modifica a maneira como produzimos e distribuimos a informação e mobilizamos a participação dos alunos.



MODALIDADES DA GAMIFICAÇÃO

A gamificação apresenta duas modalidades para a sua aplicação em sala de aula, ela pode ser analógica ou digital, isso porque a gamificação não se limita às mídias digitais, mas a diversidade de caminhos de aprendizagem que esta pode proporcionar.

De acordo com Possas (2022) é importante conhecer as modalidades de gamificação para escolher a que faz mais sentido e que está dentro da realidade da turma.

A gamificação digital utiliza diferentes recursos tecnológicos e mídias digitais, ela emprega uma plataforma eletrônica como as utilizadas nos jogos digitais, celulares, tablets, entre outros dispositivos.

A gamificação analógica acontece de forma física sem envolver a tecnologia, permitindo ao professor desenvolver com criatividade dinâmicas para envolver e engajar mais os alunos como cartas, murais, tabuleiros, quebra cabeça, palavra cruzada, entre outros. Independente da modalidade adotada, todas fazem obrigatoriamente o uso de elementos dos jogos que caracterizam a gamificação: dinâmica, mecânica e componentes.

DIGITAL

ANALÓGICO





fase II

PASSO A PASSO DA GAMIFICAÇÃO

OS CRITÉRIOS DE APLICABILIDADE DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA.

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

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

1º PASSO: ORIENTAÇÕES GERAIS

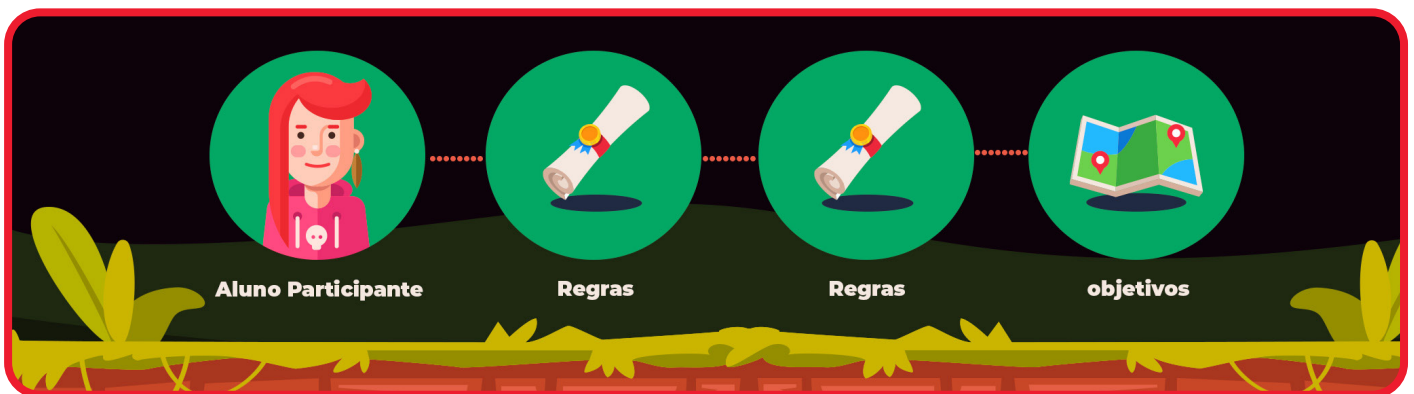
A gamificação pode ser usada com qualquer assunto, conteúdo, conhecimento ou disciplina.

1. A gamificação pode acontecer de maneira individual ou em grupos.
2. O docente deve ter claro o que objetiva desenvolver no aluno com a gamificação e como vai alcançar isso.

No final do e-book você encontra disponível modelos do passo a passo para utilizar em sala de aula. Fique a vontade para adaptar, criar e usar sua imaginação.

2º PASSO: REGRAS

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



3º PASSO: AVATAR

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



4º PASSO: MODALIDADES

No planejamento do professor é preciso ser definido que modalidade de gamificação ele vai adotar com determinado conteúdo, em determinada aula, se será analógica, digital, ou as duas simultaneamente.



5º PASSO: ATIVIDADE

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



6º PASSO: TIPOS

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

GAMIFICAÇÃO CONTEÚDO



GAMIFICAÇÃO ESTRUTURADA





7º PASSO: TEMPO

Toda atividade gamificada tem que ter tempo estipulado para sua conclusão. O professor deve sempre estipular tempo com base na recompensa e conquista.

Ex.: Recompensas baseadas em quem fizer em menor tempo ou maior pontuação para quem apresentar menor número de erros.



8º PASSO: ELEMENTO

Antes de iniciar as atividades em sala de aula, o docente deve definir que elementos do jogo vai utilizar nas atividades, pois, não existe uma obrigatoriedade de usar todos de uma única vez, mas pelo menos um item de cada elemento. Entre os elementos que se apresentam como já vimos detalhadamente durante este e-book estão: a dinâmica, a mecânica e os componentes, sendo:



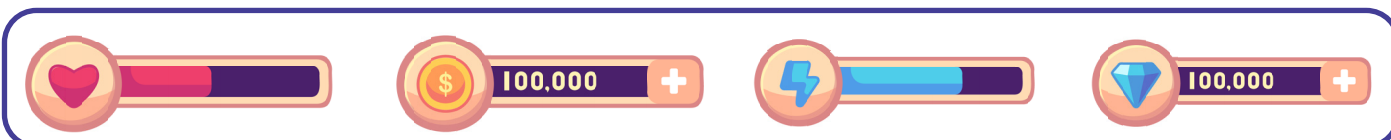
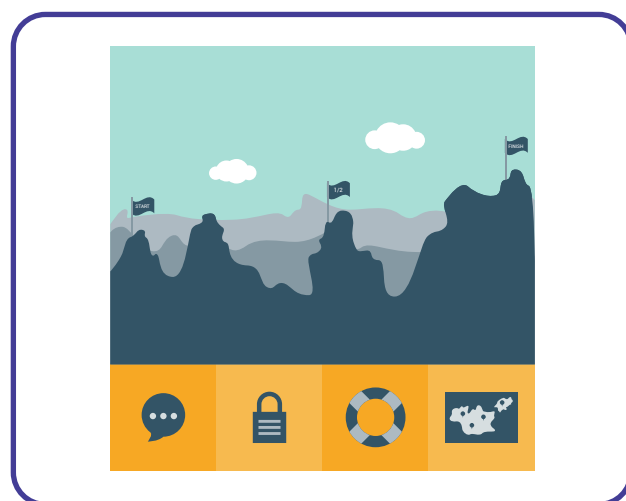
1. Dinâmica: as emoções, a narrativa, a progressão, os relacionamentos e as restrições.
2. Mecânica: a aquisição de recursos, a avaliação ou feedback, a chance, a cooperação e competição, os desafios, as recompensas, as transações e turnos.
3. Componentes: os avatares, bens, chefão, coleção de itens, conquistas, conteúdos desbloqueáveis, emblemas, medalhas ou badges, gráfico social, missão, níveis, pontos, presentes, ranking e formação de times.

O professor deve escolher entre esses itens que contam em cada elemento para que o processo de ensino se caracterize obrigatoriamente como gamificado.



9º PASSO: TÉCNICAS DE ENGAJAMENTO

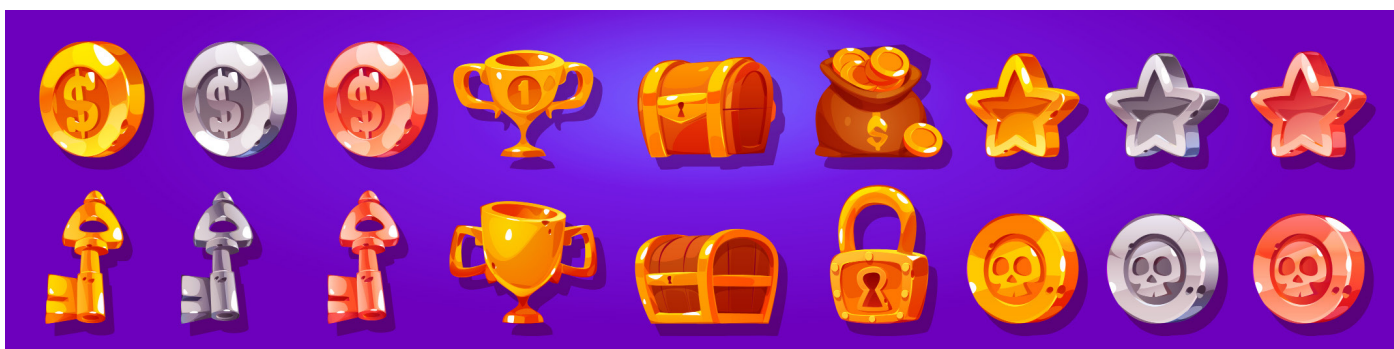
Nessa etapa o professor deve definir que tipo de técnica de engajamento irá utilizar, após decidido o professor deve compartilhar com os alunos antes de iniciar as atividades. Entre as técnicas de engajamento estão: conquistas e pontos ou acúmulos de Badges. Desafios e Missões. Ranking e Quadro de Liderança. Barra de Progresso (Progress Bar). Recompensas.





10º PASSO: RECOMPENSAS

O professor deve definir e informar as recompensas. As recompensas são itens essenciais para a gamificação e podem vir em diversos formatos, como medalhas, pontos, moedas, títulos e até mesmo prêmios e brindes físicos.



11º PASSO: EMBLEMAS, MEDALHAS OU BADGES

Toda atividade gamificada precisa ter elementos para serem distribuídos à equipe de acordo com sua colocação ou pontuação. Pode ser em formato de adesivo ou carimbo, caso não seja digital.

Os emblemas, medalhas ou badges são utilizadas para premiar o aluno por completar uma meta, como uma atividade, um exercício, um trabalho, entre outros.

Cada emblema, medalha ou badges deve ser distribuído por meritocracia, classificações, pontuações e conquistas.

Fica a critério do docente nomenclatura, ou seja, dar nomes a eles e ao fim que se destina como, pontuações e premiações, entre outros, pois, cada emblema, cada medalha e cada badges deve ter uma finalidade, um propósito e um destino.





12º PASSO: STATUS

O professor deve definir como vai nomenclaturar o status do aluno nas atividades, o que vai caracterizar a vitória ou derrota:

Ex: Aprovado - AP / Não aprovado - NP

Atendido - AT / Não atendido - NT

Quem define a nomenclatura do status é o professor, acima são apenas algumas sugestões.



13º PASSO: TABELA DE PONTOS E CONCEITOS

Toda atividade gamificada precisa ter uma pontuação, representação numérica ou uma conceituação.

Ex 1: Pontuação: 2,0 para determinada atividade.

Ex 2: Conceituação: Aprovado - AP e Não Aprovado-NP

As pontuações podem ocorrer de maneira diferenciada para cada atividade.

Ex 1: Até 5 min. para quem montar o quebra cabeça

Ex 1.1: Quem montar mais rápido pontua 10,0 pontos.

Ex 1.2: Quem terminar de montar em 2º lugar pontua 8,0.

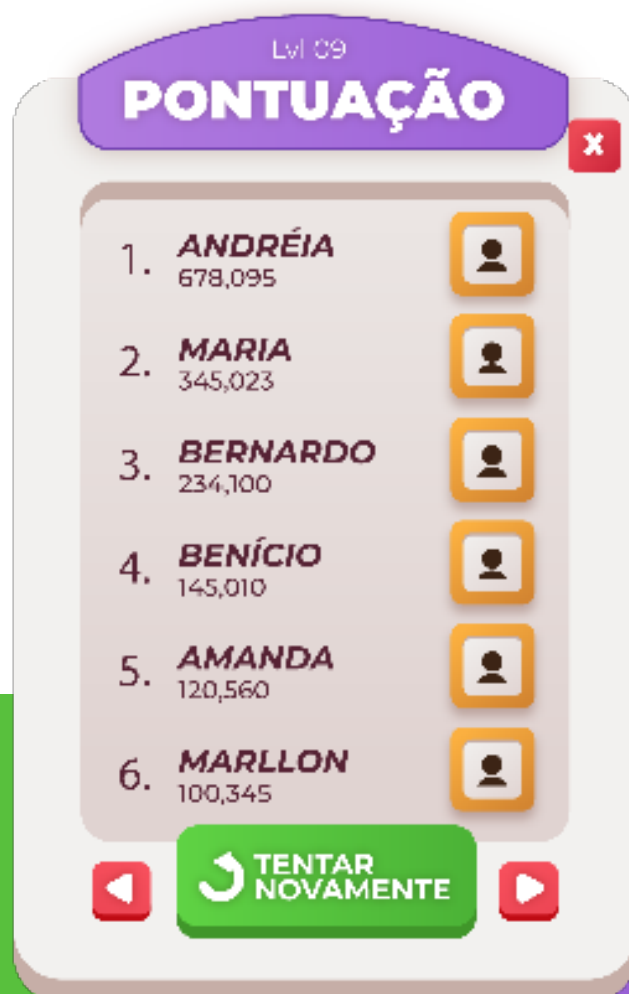
Ex 1.3: Quem terminar de montar em 3ª lugar pontua 6,0 e assim por diante.

Ficando sempre a critério do docente essa distribuição de pontos.



É preciso cautela ao aplicar este elemento, sugerimos que o docente apresente somente os primeiros lugares para visualização coletiva da turma, caso os demais desejem saber sua colocação, pode ser no privado ou por meio da ficha de avaliação presente na fase IV deste e-book.

Pode-se ainda fazer previamente um acordo com a turma acerca da divulgação das pontuações, classificações e ranking de maneira coletiva.





14º PASSO: TABELA DE CLASSIFICAÇÃO

A tabela de classificação faz com que o aluno acompanhe seu desempenho para superar outras equipes, garantindo mais eficiência nas tarefas, permitindo ainda identificar todas as pontuações, medalhas e badges que já ganhou, é um quadro geral.

É preciso cautela ao aplicar este elemento, sugerimos que o docente apresente somente os primeiros classificados para visualização coletiva da turma, caso os demais deseje saber sua classificação, pode ser no privado ou por meio da ficha de avaliação que se encontra na fase IV deste e-book.

Pode-se ainda fazer previamente um acordo com a turma acerca da divulgação das pontuações, classificações e ranking de maneira coletiva.

 CLASSIFICAÇÕES 			
Nº	PONTOS	NOME	TROFÉUS
01	250	 Player Name @username	750 
02	250	 Player Name @username	750 
03	250	 Player Name @username	750 



15º TABELA DE RANKING

A tabela de ranking pode ser divulgada por desempenho individual ou em equipe como nos modelos abaixo. É preciso cautela ao aplicar este elemento, sugerimos que o docente apresente somente os primeiros colocados para visualização coletiva da turma, caso os demais deseje saber sua colocação, pode ser no privado ou por meio da ficha de avaliação que se encontra na fase IV deste e-book. Pode-se ainda fazer previamente um acordo com a turma acerca da divulgação das pontuações, classificações e ranking de maneira coletiva.



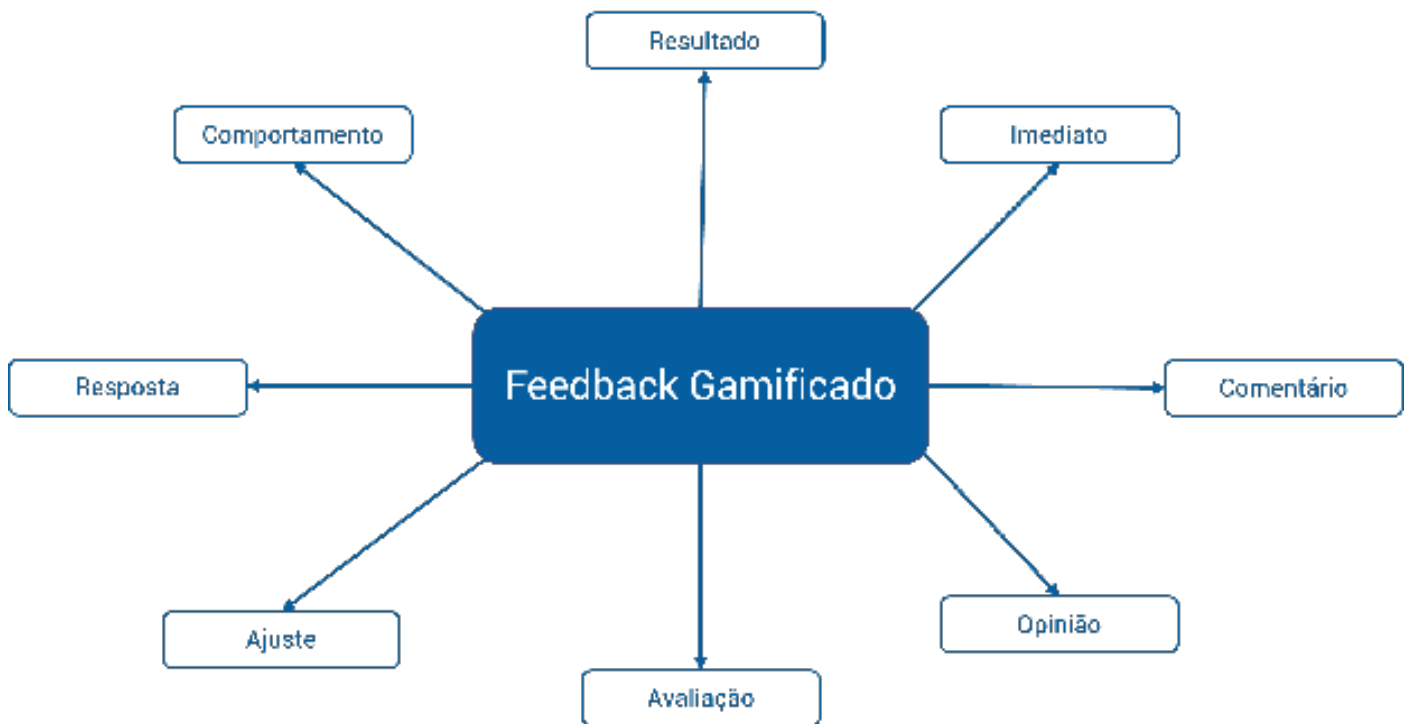
16º PASSO: FEEDBACK GAMIFICADO

O aluno ao completar as atividades, lições, avaliações, trabalhos, missões e desafios, deve ganhar imediatamente uma resposta: positiva ou negativa. (SOUZA, 2021).

A ação dele de responder já trás um feedback imediato se ele está certo ou não, se ele ganhou pontos ou não. Pontos, ranking, gráficos de desempenho, barras de progressos, tags coloridas, são considerados também como feedbacks. (EUGÊNIO, 2022).

A proposta do feedback gamificado é o feedback imediato que acontece por meio de comentários, opiniões, ajustes, respostas e comportamentos para que se tenha resultados alcançados com o desempenho do aluno.

PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO FEEDBACK GAMIFICADO



Eugênio (2022) acredita que a demora para receber um feedback e atuar em melhorias compromete o poder de desenvolvimento do aluno. A aplicação de recursos gamificados é uma das grandes apostas para gerar um feedback imediato para corrigir a rota de aprendizagem.

A experiência gamificada em sala de aula por si só já é um tipo de feedback informativo que torna tangível, que mede o desempenho do aluno, permitindo que este evolua em sua jornada de maneira integral, nas suas mais diversas dimensões.



fase III

SISTEMA DE BONIFICAÇÕES

ORIENTAÇÕES GERAIS

1. A folha de bonificação é composta por 10 atividades com espaço para preenchimentos.
2. Fica a critério do professor a quantidade de atividades que deseja trabalhar.
3. Os itens a serem preenchidos na folha de bonificação são: data, nome da atividade, pontuação e o espaço para colar o adesivo, carimbo, assinatura ou rubrica do professor.
4. Os itens data, atividade e pontuação podem ser preenchidos pelo professor, aluno ou pela equipe.
5. O espaço em branco só pode ser preenchido pelo professor por meio do adesivo, carimbo ou assinatura. O professor pode usar o adesivo que sugerimos ou outra alternativa a sua escolha.
6. A folha de bonificação pode ser utilizada mensal ou bimestralmente. A periodicidade fica a critério do professor.
7. O sistema de bonificação pode ser usado pelo professor de maneira individual com o aluno ou de maneira coletiva, por equipe.
8. O docente deve entregar para cada equipe ou aluno uma folha do sistema de bonificação.



9. O aluno ou a equipe deve sempre ter em mãos a folha de sistema de bonificação em sala.
10. Caso o professor opte por trabalhar com a folha de bonificação por equipe, a mesma equipe deve realizar todas as atividades juntas naquele período avaliado. O professor pode também criar outra estratégia para esse item.
11. Toda vez que a equipe ou o aluno cumprir uma atividade, metas ou prazos, o professor deve entregar um adesivo para ser colocado no dia da atividade realizada (a cartela de adesivo se encontra no final do e-book), caso o professor não queira usar o adesivo, pode usar um carimbo, assinatura ou até mesmo uma rubrica.
12. A folha de sistema de bonificação pode ser utilizada normalmente pelo aluno ou pela equipe mesmo que ele tenha esquecido, ou faltado no dia.
13. Após o preenchimento completo da folha de bonificação, fica a critério do docente o tipo de bonificação a ser dada à equipe ou ao aluno após o cumprimento das atividades, pode ser uma pontuação extra, um brinde, um sorteio de kits escolares, um bingo com premiações, entre outros.
14. Pode participar do item 14 somente a equipe que cumprir o preenchimento completo da folha, ou o professor pode bonificar a todos em ordem decrescente, por exemplo, a equipe que completou a folha tem uma pontuação extra maior de 3,0 pontos. A equipe que pontuou parcialmente tem uma pontuação extra de 1,5 pontos. Fica a critério do professor seu sistema de bonificação.
15. O docente pode utilizar adesivos ou carimbos de medalhas, emblemas ou badges diferenciados para identificar a atividade realizada, como, por exemplo, quem terminar em primeiro lugar, quem fez em atividade em menor tempo, quem teve o melhor desempenho, criatividade. Os critérios ficam por conta do docente. Você encontra esses modelos no 11º passo da Fase II deste e-book.
16. Todas as orientações aqui apresentadas podem ser adaptadas e flexibilizadas pelo docente. A construção de novas estratégias é de criação livre e independente.



Regras da Bonificação:

1. A equipe ou o aluno que esquecer sua folha de sistema de bonificação no dia de uma determinada atividade fica sem a bonificação, ou seja, sem o adesivo, assinatura ou carimbo, exceto por motivos excepcionais como problemas de saúde, entre outros.
2. O professor pode ainda solicitar que a cada semana a folha de bonificação fique sob a responsabilidade de um integrante da equipe.
3. Caso o sistema de bonificação seja individual, caso o aluno esqueça a folha, não pontua e nenhum registro é feito em sua folha posteriormente.
4. Caso o docente não deseje trabalhar com as 10 atividades que a folha de bonificação propõe, sugere-se que ao entregar as folhas aos alunos a mesma esteja em branco somente com a quantidade de atividades que o professor vai trabalhar, devendo os demais espaços já estarem preenchidos com o adesivo, o carimbo, assinatura ou rubrica.
5. Todas as regras aqui apresentadas podem ser adaptadas e flexibilizadas pelo docente. A construção de novas regras é de criação livre e independente do docente.

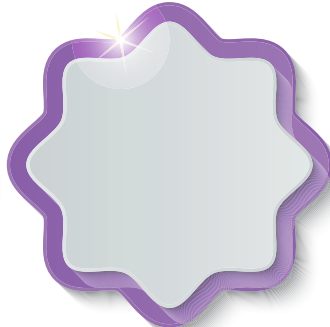


MODELO DE SISTEMA DE BONIFICAÇÃO:

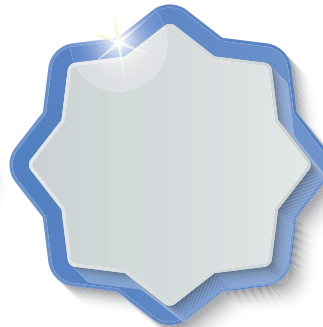
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



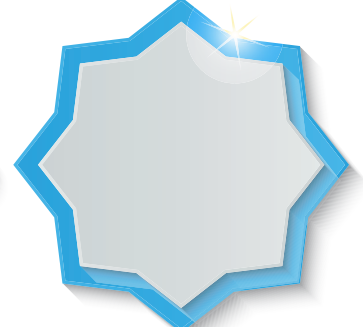
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



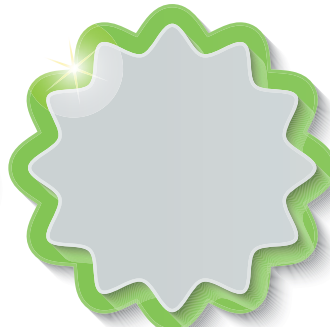
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



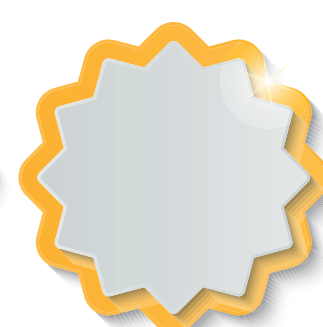
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



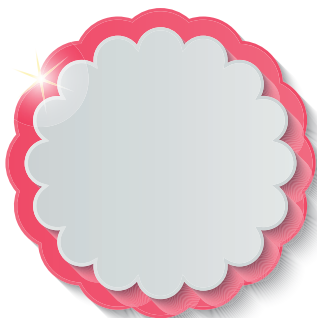
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



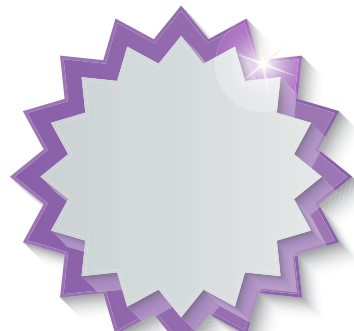
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:





CARTELA DE ADESIVOS

A cartela de adesivos é uma sugestão para o docente caso queria usar no sistema de bonificação para indicar atividade realizada.





fase IV

INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

FICHA DE DESEMPENHO DO DOCENTE

Nessa fase propomos uma ficha de avaliação que contém os critérios que caracterizam obrigatoriamente a gamificação.

Apresentamos apenas um modelo que pode ser modificado a critério do professor.

A ficha de avaliação serve para que o professor acompanhe o desempenho do aluno ou da equipe em sala de aula e possa fazer o feedback imediato para melhoria do desempenho dos alunos.

A ficha pode ser usada, pode ser utilizada em atividades em equipe ou individual.

<p>1. Nome da Prática Educativa: Quebra Cabeça do conhecimento / Trabalho. Exercícios, entre outros.</p> <p>Disciplina/Componente Curricular: Português</p> <p>Conhecimento/Conteúdo: Gênero Textual</p> <p>Habilidades/resultados esperados: Concentração, agilidade, escrita, interação social, comunicação, relações humanas</p> <p>Elemento: () Mecânica, () Dinâmica (x) Componente (estética)</p> <p>Orientações didáticas: Explicações da atividade</p> <p>Modalidade: (x) analógico () digital</p> <p>Atividade: (x) equipe () individual</p> <p>Tipo: (x) Conteúdo () Estruturada</p> <p>Pontuação: 10,0</p> <p>Tempo: 10 minutos</p> <p>Fase: 01</p>	<p>Emblemas, medalhas, badges recebidos:</p>
<p>2. Feedback - Resultados alcançados:</p> <p>Equipe:</p> <p>Pontuação alcançada:</p>	

Os adesivos podem ser colados na parte de trás da ficha.



FICHA DE DESEMPENHO DO DISCENTE

A ficha de Avaliação do Discente é uma proposta de feedback imediato para que o aluno ou a equipe acompanhe o seu próprio desempenho, proporcionando uma privacidade daqueles que não apresentam um desempenho satisfatório e que não serão expostos na tabela de classificação, de pontuação ou ranking. A ficha deve ser preenchida pelo próprio aluno ou equipe para controle e desempenho de suas atividades.

<p>1. Nome da Atividade: Nome (aluno ou equipe): Disciplina: Conteúdo: Habilidades que precisam ser desenvolvidas: Pontuação: Tempo: Fase:</p>	<p>AVATAR DISCENTE</p>
<p>2. Resultados alcançados Pontuação alcançada: Classificação/Ranking: Tempo realizado: Próxima Fase: Habilidades desenvolvidas: Habilidades a melhorar:</p>	<p>Emblemas, medalhas, badges recebidos:</p>

Os adesivos podem ser colados na parte de trás da ficha.



Fase V

MODELOS DE PRÁTICAS EDUCATIVAS GAMIFICADAS



**AUTORAS: ANDRÉIA GONÇALVES DA SILVA
MARIA FRANCISCA MORAIS DE LIMA**



FICHA PARA O DOCENTE

1. Nome da Prática Educativa:

Disciplina/Componente Curricular:

Conhecimento/Conteúdo:

Habilidades/resultados esperados:

Elemento: () Mecânica, () Dinâmica () Componente (estética)

Orientações didáticas: Explicações da atividade

Modalidade: () analógico () digital

Atividade: () equipe () individual

Tipo: () Conteúdo () Estruturada

Pontuação:

Tempo:

Fase:

2. Feedback - Resultados alcançados:

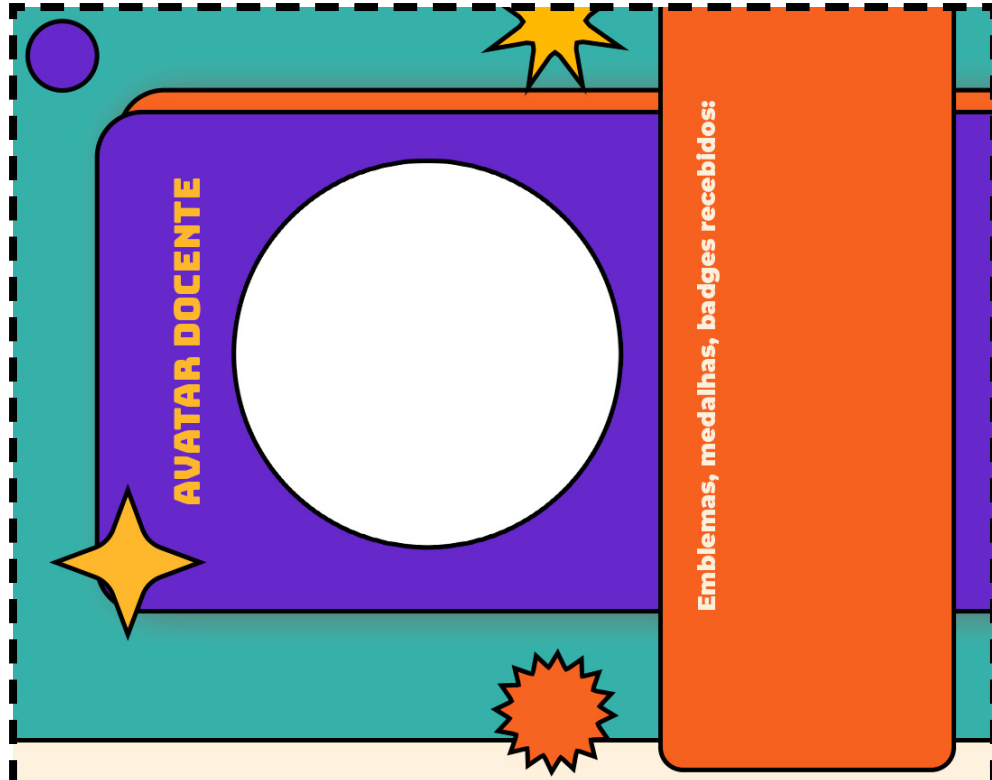
Equipe:

Pontuação alcançada:

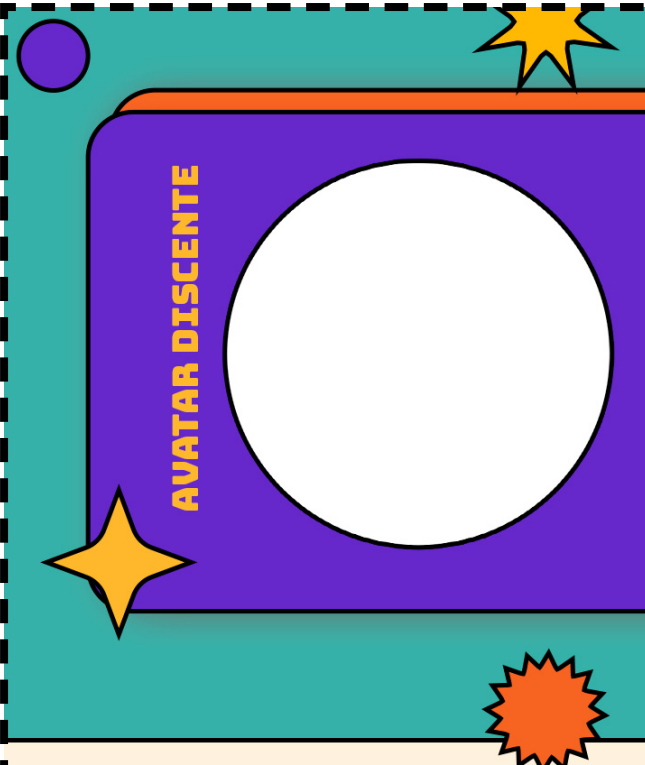
Classificação/Ranking:

Fase atual:

Habilidades desenvolvidas:



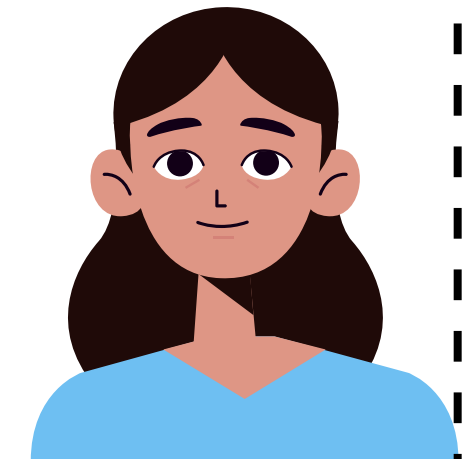
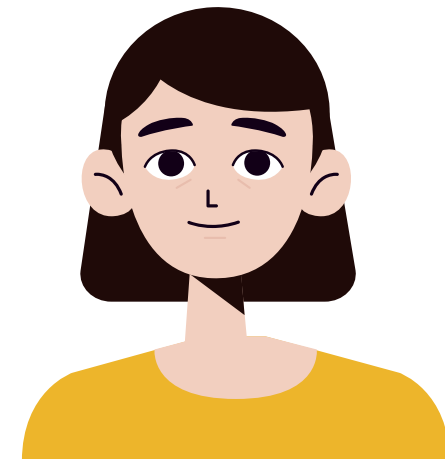
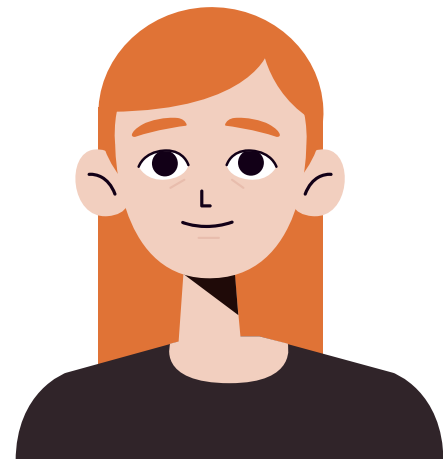
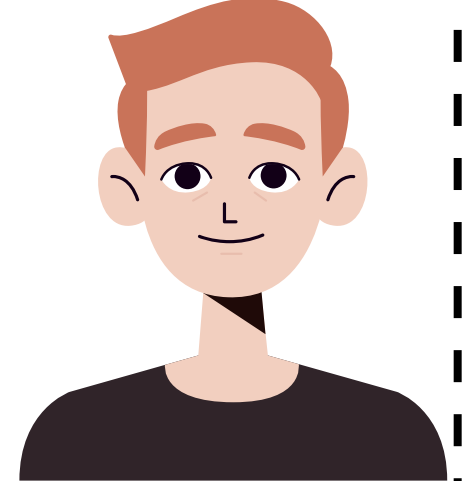
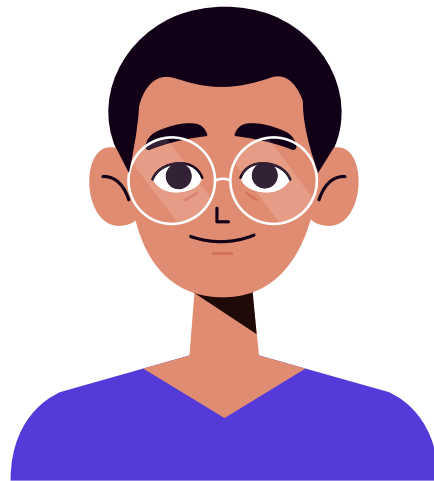
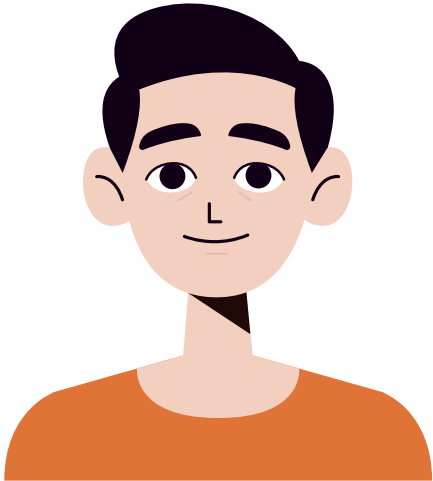
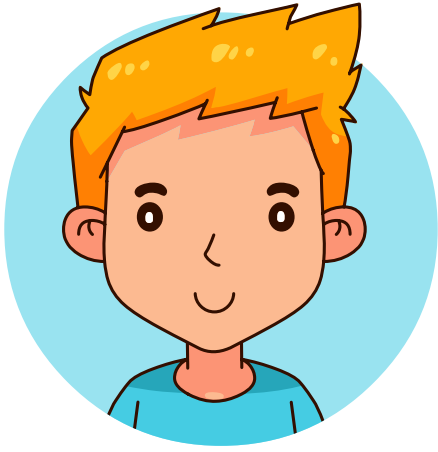
FICHA PARA O DISCENTE

<p>1. Nome da Atividade: Nome (aluno ou equipe): Disciplina: Conteúdo: Habilidades que precisam ser desenvolvidas: Pontuação: Tempo: Fase:</p>	 <p>AVATAR DISCENTE</p> <p>Emblemas, medalhas, badges recebidos:</p>
<p>2. Resultados alcançados Pontuação alcançada: Classificação/Ranking: Tempo realizado: Próxima Fase: Habilidades desenvolvidas: Habilidades a melhorar:</p>	

PRÁTICA 03 - AVATAR



PRÁTICA 04 - AVATAR



PRÁTICA 05 - EMBLEMAS, MEDALHAS, BADGES



PRÁTICA 06 - EMBLEMAS, MEDALHAS, BADGES



PRÁTICA 07 - STATUS



RANKING

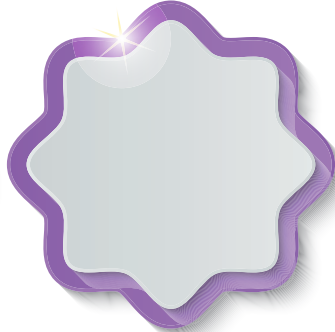
N°	ALUNO/GRUPO	PONTOS
		
		
		
		
		
		
		
		
		

PRÁTICA 11 - MODELO DE SISTEMA DE BONIFICAÇÃO

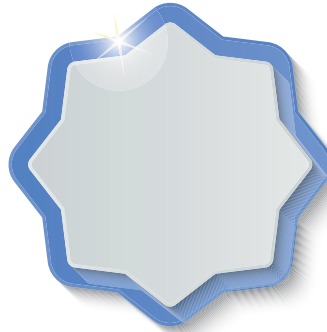
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



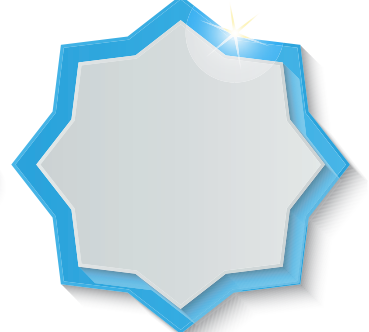
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



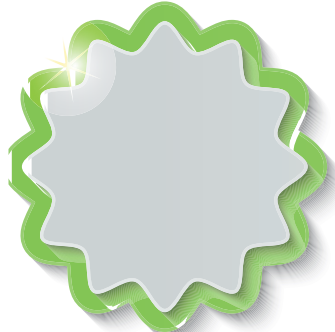
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



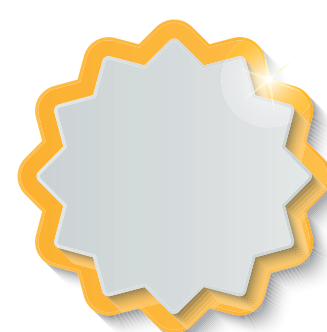
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



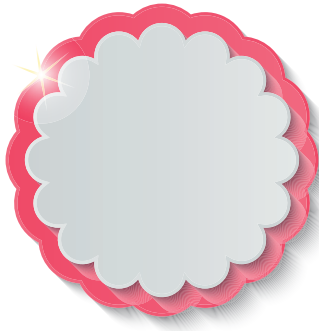
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



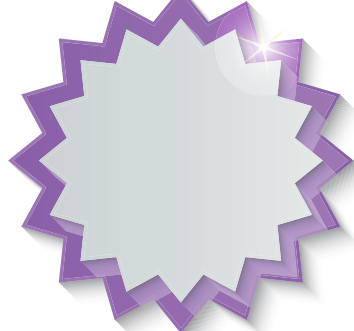
DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



DATA:
ATIVIDADE:
PONTOS:



PRÁTICA 12 - CARTELA DE ADESIVOS



PRÁTICA 13 - CARTELA DE ADESIVOS





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a produção deste e-book é possível auxiliar o docente na sua prática em sala de aula por meio de uma nova abordagem metodológica que inclui elementos que caracterizam obrigatoriamente o ensino gamificado.

O e-book proporciona ainda o entendimento, o funcionamento e a aplicabilidade da gamificação no processo de ensino e aprendizagem de maneira detalhada e ilustrativa, proporcionando ao docente um universo de possibilidades de criação de instrumentos pedagógicos a partir dos modelos apresentados que podem ser utilizadas e criados tanto de maneira analógica quanto digital.

É um e-book que permite a adaptação, a possibilidade de criação e a flexibilização do material para criação própria do docente em prol da melhoria e/ou aumento do engajamento que essa metodologia permite diante de tantas possibilidades que essa prática proporciona.



REFERÊNCIAS

ALVES, F.; DICKMANN, I. **Almanaque Gameducar: Guia prático de jogos educativos e gamificação na educação.** Ed. Livrologia. Chapecó-SC 2021.

BARTOLOMEI, L.; Benitez,C.; Carmen, B.; Cerqueira, A; Irrazabal, D.; Lamenza, J.; Miyahara, T.; Moreno, A. P.; Mastrocola, V.M.; Nunes,F.; Napolini, F.; Maglione, R.; Sanchez,G.; Storni. R. **Você sabe o que gamificação?**, 2023. Disponível em: <https://cba-design.com/latam/insights-gamificacao/#:~:text=Ou%20seja%2C%20quando%20falamos%20de,aplic%C3%A1%2Dlos%20de%20diferentes%20maneiras%3F> . Acesso em 13 jan. 2023.

BIAVA, I. **O que é gamificação.** Disponível em: <http://useronboarding.com.br/o-que-e-gamificacao/> . Acesso em: 26 set. 2022.

BIGÃO, F. **Gamificação passo a passo ead.** <https://viddia.com.br/gamificacao-passo-a-passo-ead/>. Acesso em 18 out. 2022.

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

CASSIMIRO. W. **Gamificação na Educação.** Disponível em: <https://espresso3.com.br/gamification-na-educacao/>. Acesso em: 22 nov. 2022.

CHOU, Yu-Kai. **Quem é Yu-Kai Chou?** O pioneiro da gamificação. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/yu-kai-chou#:~:text=Yu%2DKai%20Chou%20nasceu%20em,Diablo%20II%2C%20da%20Blizzard%20Entertainment>. Acesso em: 27 ago. 2022.

CIAVATTA, M. **Ensino Integrado, a Politecnia e a Educação Omnilateral.** Por que Lutamos? Revista Trabalho & Educação, v. 23, n. 1, p. 187-205, 2014. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/7693/5935>. Acesso em: 18 abr. 2023.

CODEBUDDY. **Gamificação na educação: Benefícios e Objetivos.** Disponível em: <https://www.codebuddy.com.br/blog/gamificacao-na-educacao-beneficios-objetivos/> . Acesso em: 19 dez. 2022.



EUGÊNIO, T. **Tipos de gamificação:** gamificação de conteúdo e estruturada. Disponível em: <https://aulaemjogo.com.br/tipos-de-gamificacao-gamificacao-de-conteudo-e-estruturada/> . Acesso em 11 fev. 2023.

_____. **Feedback Gamificado.** Disponível em: <https://aulaemjogo.com.br/feedback-gamificado-o-que-o-colaborador-espera-de-seu-gestor/>

IBERDROLA. **O que é gamificação.** Disponível em <https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-gamificacao> . Acesso em: 11 out. 2022.

KAPP, K.M. **The gamification of learning and instruction.** Karl M. Kapp (2012).

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

MCGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo,** 2012. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/jane-mcgonigal/a-realidade-em-jogo/3806589703> . Acesso em: 14 nov. 2022.

NUNES, T. **Gamificação:** Estratégia de ensino. Disponível em: https://pontodidatica.com.br/gamificacao-estrategia-ensino/?doing_wp_cron=1677096048.9581120014190673828125 . Acesso em: 10 out. 2022.

SASSAKI, C. **Desafios, missões e rankings, "gamificação" pode turbinar EAD.** 2014. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/noticias/2014/02/21/com-desafios-missoes-e-rankings-gamificacao-pode-turbinar-ead.htm?cmpid=copiaecola> . Acesso em 15 set. 2022.

SOUZA, A. **A importância do feedback na educação gamificada.** Disponível em: <https://www.gepetto.com.br/post/a-import%C3%A2ncia-do-feedback-na-educa%C3%A7%C3%A3o-gamificada#:~:text=Feedback%20Gamificados&text=O%20aluno%20ao%20completar%20as,as%20pr%C3%B3ximas%20respostas%20que%20vir%C3%A3o> . Acesso em 21 dez. 2022.

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

WERBACH, K; HUNTER, D. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.** Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.



Autora: **Andréia Gonçalves da Silva**



Bacharel em Administração - Uninorte (2011). MBA Executivo em Gestão Estratégica de Pessoas - UFAM (2014). Especialista em Psicologia Organizacional e do Trabalho - Uninorte (2017). Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT - IFAM (2023). Certificada em R&S pela Universidade de Kenoby (2019). Formação Prática em Docência do Ensino Superior - IPOG (2017). Certificada pelo WORKSHOP EMPRETEC - SEBRAE/AM (2010) Participante do ABTD Nacional - Associação Brasileira de Treinamento e Desenvolvimento. Associada da ABRH - Associação Brasileira de Recursos Humanos. Dama Comendadora pela Cruz de Mérito Cívico e de Cidadania pela Câmara Brasileira de Cultura (2021). Profissional com mais de 8 anos de atuação na Docência em Educação Profissional nas áreas de: Consultoria Organizacional. Treinamento e Desenvolvimento de Pessoas nas Organizações. Ensino Técnico e Programa de Aprendizagem. Fundadora do Instituto Capacitar do Amazonas - ICA.

Autora: **Maria Francisca Morais de Lima**



Licenciatura Plena em Letras pela Universidade Federal do Amazonas (1992), pós-graduação em língua portuguesa pela UFAM (1996), mestrado em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (2007), doutorado em Língua Portuguesa pela PUC-SP (2016). Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas desde 1995. Atualmente, desenvolve atividades na área da docência, pesquisa e extensão, atuando, desde outubro de 2019, como Pró-reitora de Extensão. Exerceu de fevereiro de 2014 a março de 2019 a função de Diretora de Desenvolvimento Educacional do Campus Manaus Zona Leste. Docente permanente do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - Programa em Rede Nacional - Polo IFAM/CMC.

