



**EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA GAMIFICAÇÃO
 COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE**

**INTERNSHIP EXPERIENCE IN TECHNICAL EDUCATION IN LIBRAS WITH THE USE OF
 GAMIFICATION AS A TEACHER'S PEDAGOGICAL STRATEGY**

**EXPERIENCIA DE PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN TÉCNICA EN LIBRAS CON EL USO DE LA
 GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEL DOCENTE**

Darlan Rodrigues Campelo¹, Franciano Antunes¹, Antonio Augusto dos Santos França², Jose Mauro Pinto da Rocha¹, Jennifer Azevedo da Cruz¹, Gabriel Rodrigues de Medeiros³, Stefani Feitoza Monteiro¹

e473666

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3666>

PUBLICADO: 07/2023

RESUMO

Tendo em vista a necessidade de os professores aproximarem-se das novas tecnologias educacionais e tornarem suas aulas mais atrativas, a gamificação apresenta-se como uma estratégia de ensino e uma experiência motivadora por meio da aprendizagem significativa. Nesse contexto, este trabalho tem como objeto apresentar uma experiência do uso da gamificação no Ensino Técnico em Libras. Tem como objetivo geral analisar a utilização da gamificação e de jogos como estratégia de ensino com alunos do curso Técnico em Libras. Especificamente propõem-se compreender a utilização da gamificação no processo de ensino-aprendizagem; averiguar o nível de conhecimento sobre gamificação bem como sua aplicação na prática pedagógica, com foco na avaliação; e identificar os possíveis desafios enfrentados pelo aluno em formação no uso de novas tecnologias educacionais e utilização da gamificação. Para isso, a pesquisa apresenta uma metodologia de caráter qualitativo, baseada na abordagem de relato de experiência do Estágio Supervisionado em Computação II no processo de avaliação. Assim, optou-se como instrumento de coleta de dados o questionário aplicado aos sujeitos-participantes da pesquisa e as observações realizadas no decorrer do processo pelo pesquisador. As hipóteses levantadas foram: é possível utilizar a gamificação na formação docente? A gamificação auxilia os professores na atualização e na implementação de diferentes práticas pedagógicas? Pode aumentar o engajamento dos alunos do curso Técnico em Libras?

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Formação docente. Avaliação.

ABSTRACT

Bearing in mind the need for teachers to get closer to new educational technologies and make their classes more attractive, gamification is presented as a teaching strategy and a motivating experience through meaningful learning. In this context, this work aims to present an experience of the use of gamification in Technical Teaching in Libras. Its general objective is to analyze the use of gamification and games as a teaching strategy with students of the Técnico em Libras course. Specifically, they propose to understand the use of gamification in the teaching-learning process; ascertain the level of knowledge about gamification as well as its application in pedagogical practice, focusing on evaluation; and identify the possible challenges faced by the student in training in the use of new educational technologies and the use of gamification. For this, the research presents a qualitative methodology, based on the experience report approach of the Supervised Internship in Computing II in the evaluation process. Thus, the questionnaire applied to the subject-participants of the research and the observations made during the process by the researcher were chosen as an instrument for data collection. The hypotheses raised were: is it possible to use gamification in teacher training? Does gamification help teachers to update and implement different pedagogical practices? Can it increase the engagement of students in the Técnico em Libras course?

KEYWORDS: Gamification. Teacher training. Evaluation.

¹ Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

² Pós-graduado em Informática na Educação pela Faculdade Única de Ipatinga. Quality Enginner na Seedz.

³ Universidade Federal da Paraíba - UFPB.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

RESUMEN

Teniendo en cuenta la necesidad de los docentes de acercarse a las nuevas tecnologías educativas y hacer más atractivas sus clases, la gamificación se presenta como una estrategia didáctica y una experiencia motivadora a través del aprendizaje significativo. En este contexto, este trabajo tiene como objetivo presentar una experiencia del uso de la gamificación en la Enseñanza Técnica en Libras. Tiene como objetivo general analizar el uso de la gamificación y los juegos como estrategia de enseñanza con estudiantes del curso Técnico en Libras. Específicamente, proponen comprender el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje; conocer el nivel de conocimiento sobre gamificación así como su aplicación en la práctica pedagógica, centrándose en la evaluación; e identificar los posibles retos a los que se enfrenta el alumno en formación en el uso de las nuevas tecnologías educativas y el uso de la gamificación. Para ello, la investigación presenta una metodología cualitativa, basada en el enfoque de relato de experiencia de la Práctica Supervisada en Informática II en el proceso de evaluación. Así, se eligió como instrumento de recolección de datos el cuestionario aplicado a los sujetos-participantes de la investigación y las observaciones realizadas durante el proceso por el investigador. Las hipótesis planteadas fueron: ¿es posible utilizar la gamificación en la formación docente? ¿La gamificación ayuda a los docentes a actualizar e implementar diferentes prácticas pedagógicas? ¿Puede aumentar la participación de los estudiantes en el curso Técnico en Libras?

PALABRAS CLAVE: Gamificación. Formación docente. Evaluación.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu a partir da experiência profissional do pesquisador, que atua como formando no curso de Licenciatura em Computação em uma instituição de ensino superior pública na cidade de Carauari, AM. A fim de apresentar ao aluno, em contexto de formação docente, diferentes possibilidades para promover a aprendizagem por meio de games, foi realizada a gamificação da disciplina de Datilologia do curso de Libras, com foco no processo de avaliação.

Em um mundo dinâmico que avança em todos os aspectos, tracionado pelo conhecimento e pela tecnologia, observa-se um aumento significativo do uso da gamificação na educação (Possolli, 2018). Este aumento possibilita a oportunidade de criar novas formas de produção do conhecimento. A utilização da gamificação, como ferramenta auxiliar neste processo favorece o desenvolvimento de novas práticas e métodos de ensino-aprendizagem. Por ser mais dinâmica, interativa e atrativa, ela desperta no aluno a busca pela informação e participação efetiva na sua formação cognitiva.

A gamificação surge como uma estratégia de ensino que se utiliza dos elementos e da mecânica dos jogos em um contexto de não jogo. Kapp (2012, p. 10) define gamificação como “[...] o uso de pensamentos, mecânicas e estéticas de jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizagem e solucionar problemas”.

Segundo Alves (2015), em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamificação estamos em busca de experiências que mantenham os jogadores focados em aprender algo que impacte positivamente sua performance.

A gamificação como recurso pedagógico tem como objetivo proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material didático por conter o aspecto lúdico e por ser utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para melhorar o



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

desempenho dos alunos em alguns conteúdos de difícil aprendizagem na disciplina de Libras. O referente tema tem o intuito de descrever as aplicações da gamificação como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem na língua brasileira de sinais.

Neste sentido, a relação entre o tempo de construção de um jogo para avaliação e a possibilidade de automação na correção é um aspecto importante a ser considerado, especialmente quando lidamos com turmas volumosas. A gamificação é uma estratégia de ensino que requer a criação de jogos e atividades interativas, o que pode demandar um tempo significativo por parte dos professores.

No entanto, a automação da correção é uma alternativa viável que pode compensar o tempo investido na construção do jogo. Essa automação da correção traz benefícios tanto para os professores quanto para os alunos. Os professores não precisam gastar horas corrigindo manualmente as respostas de cada aluno, permitindo-lhes economizar tempo e redirecioná-lo para outras atividades educacionais. Além disso, a correção automatizada pode garantir uma maior consistência e imparcialidade na avaliação, já que os critérios são programados de forma objetiva.

Outra vantagem é a reutilização do material em outras turmas. Uma vez que o jogo tenha sido construído, ele pode ser reutilizado em várias turmas. Isso possibilita que os professores compartilhem recursos entre si e aproveitem o trabalho prévio realizado, economizando tempo e esforço na criação de novos jogos para cada turma.

No entanto, é importante ressaltar que a automação da correção não substitui totalmente o papel do professor. Ainda é necessário que o professor acompanhe o progresso dos alunos e analise os resultados. A automação serve como uma ferramenta auxiliar, agilizando o processo de correção e permitindo que o professor tenha mais tempo para se dedicar aos estudantes.

Segundo Carvalho (2016), gamificação é o uso de metodologias e recursos de jogos que são usados para engajar pessoas, resolução de problemas e promover uma maior facilidade de aprender alguma coisa, portanto gamificação é usar as mecânicas de jogos para estimular uma pessoa a alcançar um objetivo. De acordo com Carvalho (2016), a “gamificação ajuda ainda aos usuários a ganharem confiança, conforme eles aprendem como ter uma experiência de aprendizagem vencedora”.

Dessa forma, espera-se que, por meio da presente pesquisa, ao adotar a gamificação no plano de ensino da disciplina de Datilologia um curso de Técnico em Libras, o aluno em formação reconheça diferentes práticas por meio de experiências motivadoras e engajadoras, que possam ser utilizadas nos mais diversos contextos. Acredita-se que a pesquisa também possa repercutir de maneira positiva e contribuir para a aplicação de novas práticas do fazer docente por meio da gamificação.

Nesse sentido, justifica-se a pesquisa tendo-se em vista sua relevância e seu benefício ao se preocupar com a formação de um docente capaz de corresponder às novas necessidades discentes. Para tanto, levantou-se a hipótese: a gamificação da disciplina de Datilologia como forma de



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

apresentar ao aluno do curso de Licenciatura em Computação diferentes possibilidades de práticas pedagógicas.

A partir do contexto apresentado, propõe-se a seguinte pergunta de pesquisa: como a gamificação e a aprendizagem baseada em games podem contribuir para a aprendizagem do futuro?

Para responder a essa questão, apresenta-se como objetivo geral: analisar a utilização da gamificação como estratégia de ensino com alunos do curso de Licenciatura em Computação.

E como objetivos específicos apresentam-se: compreender a utilização da gamificação no processo de ensino-aprendizagem; averiguar o nível de conhecimento sobre games e gamificação, bem como sua aplicação na prática pedagógica, do aluno em formação docente; identificar os possíveis desafios enfrentados pelo aluno em formação docente no uso de novas tecnologias educacionais e utilização de games.

Para atingir os objetivos propostos, optou-se por uma pesquisa qualitativa, pois é oriunda das vivências experienciadas, percebidas e expressas, de modo que carregam em si mesmas a hermenêutica, na medida em que se auto interpreta fazendo-se acontecer pela linguagem à interpretação (Bicudo, 2011).

Para abranger de maneira satisfatória a abordagem qualitativa da presente pesquisa, realizou-se um estudo de caso, que, segundo Yin (2015), é uma investigação empírica que busca entender um fenômeno do mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes.

Na realização da pesquisa, foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário *online*, elaborado pelo pesquisador e aplicado aos alunos do curso de Técnico em Libras que cursaram a disciplina de Datilografia em 2023 e tiveram seu plano de aula gamificado, com foco no processo de avaliação. O estudo foi desenvolvido através do uso dos celulares, *notebooks* dos estagiários para a execução de ferramenta tecnológica.

O instrumento para coleta de dados, na pesquisa qualitativa, tende a favorecer não só a descrição dos fenômenos que se intenta esclarecer, mas também sua explicação, bem como sua compreensão em totalidade, mantendo, ainda, a presença consciente e atuante do pesquisador no processo de coleta de informações (Triviños, 1987).

O artigo estrutura-se em introdução, fundamentação teórica, metodologia, análise de resultados, considerações finais e referências. A primeira parte define a metodologia apresentando a questão norteadora, as etapas, a busca realizada e a amostragem que compõe a revisão. Já a segunda parte as categorias construídas com base da revisão integrativa são apresentadas e analisadas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 Gamificação na educação

A gamificação na educação surge como mais uma possibilidade de inovação em sala de aula e ainda como mais um recurso didático, uma vez que os jogos são envolventes e agradam a maioria dos alunos. De acordo com Coscarelli (2016, p. 13), podemos ainda aprender muito com os jogos de vídeo games, utilizando-os, como já dito, como recurso pedagógico e que unem a aprendizagem e o prazer, que não deveriam nunca ter sido separados, uma vez que esses desenvolvem elementos como memória, criatividade, raciocínio, solução de problemas, trabalho colaborativo e possibilidade de lidar e superar frustrações.

McGonigal (2011) afirma que é possível mudar o mundo usando os jogos. Dentro dessa perspectiva podemos resolver problemas que afligem os centros urbanos, construir soluções que atinjam pessoas em escala mundial e ajudar o próximo utilizando a mecânica dos jogos nas suas atividades corriqueiras.

Se os jogos podem mudar o mundo como afirma McGonigal (2011), pode-se também utilizar estratégias gamificadas para promover a motivação e o engajamento em diversos cenários de aprendizagem. Para Fardo (2013):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os *designers* instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar *feedback* e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Nesse sentido, a gamificação pode aumentar a participação dos alunos extraindo os elementos agradáveis e divertidos dos jogos de forma adaptada ao ensino. Entretanto, Kapp (2012) alerta para o fato de que apenas dar pontos para a entrega de tarefas ou atividades não caracteriza gamificação. De acordo com o autor, as mecânicas dos jogos, se utilizadas de forma adequada, podem tornar os alunos mais participativos.

1.2 A gamificação como estratégia no processo de ensino e aprendizagem de alunos surdos

Sobreira *et al.* (2014), ao comentarem a utilização de games no ensino de Libras, indicam que os jogos educacionais funcionam como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem como também indicam Freeman, M e Freeman, A (2013), e que “quando os jogos são desafiadores, transformam a atividade de aprendizado em algo prazeroso e interessante” (p. 2).

De acordo com Fardo (2013), a utilização dos games esteve inicialmente ligada a uma estratégia que proporcionava engajar e motivar as pessoas a resolverem problemas. Atualmente, no



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

entanto, entende-se que essa estratégia pode ser utilizada de diversas formas, apropriando-se dos elementos dos games para fazer as pessoas resolverem situações problemas (Kim *et al.*, 2018).

Sendo assim, jogos com atividades informais ou atividades curriculares, especialmente jogos educacionais multimídia, tem estabelecido seu lugar como recurso pedagógico relevante, neste sentido Tomé e Vieira (2011) enfatizam três aspectos que reforçam a inserção de jogos: “sua natureza lúdica; desenvolvimento pessoal, social e cultural; e o desenvolvimento de técnicas intelectuais” (p. 509, tradução própria).

Nessa perspectiva, Esquivel (2017, p. 61) comenta que “o alvo da Gamificação é o processo de ensino e aprendizagem, e não determinado conteúdo”, assim compreendemos que essa estratégia pode ser utilizada para o ensino de todos os alunos, em uma perspectiva inclusiva”.

As atividades lúdicas possuem maior eficiência no processo ensino-aprendizagem por agradar, entreter, prender a atenção e entusiasmar, transmitir informações de formas variadas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo, sem serem cansativas.

Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educacionais aumentam a possibilidade de aprendizagem além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem (Falkembach, 2002, p. 3).

A gamificação pode servir também de interação entre pessoas com e sem necessidades especiais, fazendo com que este público interaja entre si, especialmente, quando se leva em consideração a capacidade e adaptabilidade que os jogos vêm oferecer, servindo de mediadores no processo de ensino-aprendizagem.

O processo de avaliação desempenha um papel crucial na obtenção de informações relevantes e confiáveis sobre um determinado fenômeno ou objeto de estudo. Como afirmou o educador William Glasser (1986), “sem medição, não há conhecimento”. Através da avaliação, é possível identificar pontos fortes e áreas de melhoria, embasar tomadas de decisão e aprimorar continuamente as práticas e intervenções.

Com essa prática sistemática permite analisar dados qualitativos e quantitativos, estabelecendo critérios e indicadores que norteiam o processo de coleta, análise e interpretação das informações. Dessa forma, a avaliação se configura como uma ferramenta essencial na construção de uma base sólida para a elaboração de estratégias eficazes, visando à excelência e ao aprimoramento contínuo em diversas áreas do conhecimento.

2 MÉTODO

Este trabalho é baseado na experiência de campo durante o Estágio Supervisionado em Computação II (Ensino Técnico), do curso de graduação de Licenciatura em Computação da



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no município de Carauari-Am desenvolvido no Centro de Educação Tecnológica do Amazonas (CETAM). No período 10/04/2023 a 27/04/2023.

Segundo Rampazzo (1998), a pesquisa qualitativa busca uma compreensão particular daquilo que estuda: o foco da sua atenção é centralizado no específico, no peculiar, no particular, almejando sempre a compreensão e não a explicação dos fenômenos estudados. Esse tipo de pesquisa é considerado basicamente descritivo. Privilegia algumas técnicas que auxiliam na descoberta de fenômenos latentes.

Na perspectiva quantitativa, será incluído também um tratamento numérico ao fenômeno estudado. Quanto à tipologia por delineamento e controle, nossa pesquisa foi considerada de levantamento de dados, definida como uma investigação descritiva de uma dada realidade recorrendo, quando necessário, a análise estatística.

Os participantes da pesquisa estavam vivenciando a gamificação em seu curso técnico em Libras, nesse sentido, conhecer suas percepções em relação à experiência de aprender com atividades gamificadas tornou-se interesse do pesquisador, a fim de compreender, na perspectiva dos estudantes, o que aquele recurso estava significando para eles.

Inicialmente foi feita a estruturação dos questionários a serem utilizados. A construção dos instrumentos de coleta de dados foi realizada pelos professores supervisores do estágio em Licenciatura em Computação tomando como fundamento teórico o estudo de Mazzioni (2006) sobre a utilização de estratégias de ensino-aprendizagem. Foi feito um levantamento de dados sobre utilização de estratégias de ensino-aprendizagem junto aos planos de disciplina dos professores, através do preenchimento de uma ficha previamente elaborada.

O passo seguinte foi à apresentação do projeto de pesquisa, para a explicação do projeto aos alunos selecionados para a pesquisa e aplicação dos questionários também junto ao professor do Curso Técnico em Libras. A amostra de alunos foi aleatória com a utilização de uma tabela estatística de amostragem (número de alunos participantes). A participação ocorreu de forma totalmente voluntária.

Todos os alunos participantes responderam ao questionário e um fora utilizado junto ao professor do Curso Técnico em Libras presente no dia e horário de presença do estagiário na escola. Os dados coletados foram posteriormente tabulados e analisados. Os resultados finais foram apresentados em gráficos realizados pelo estagiário.

3 ANÁLISE E RESULTADOS

A pesquisa foi iniciada no período de estágio supervisionado em licenciatura em computação, com alunos do curso Técnico em Tradução e Interpretação em Libras no Centro de Educação Tecnológica do Amazonas (CETAM). Para a análise de dados coletados durante este período, permitiu-se que o estagiário pudesse contribuir no desenvolvimento de ações pedagógicas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Durante a fase estágio, possibilitou-se a participação no auxílio com os discentes em sala de aula, observar as necessidades de alguns alunos no processo de aprendizagem, pois há alunos com mais facilidade para absorver os conteúdos ministrados. As aulas baseadas na ementa que o curso disponibiliza, eram ministradas com muitas teorias sem a disponibilização de apostilas, os alunos realizavam anotações como método de fixação do conteúdo.

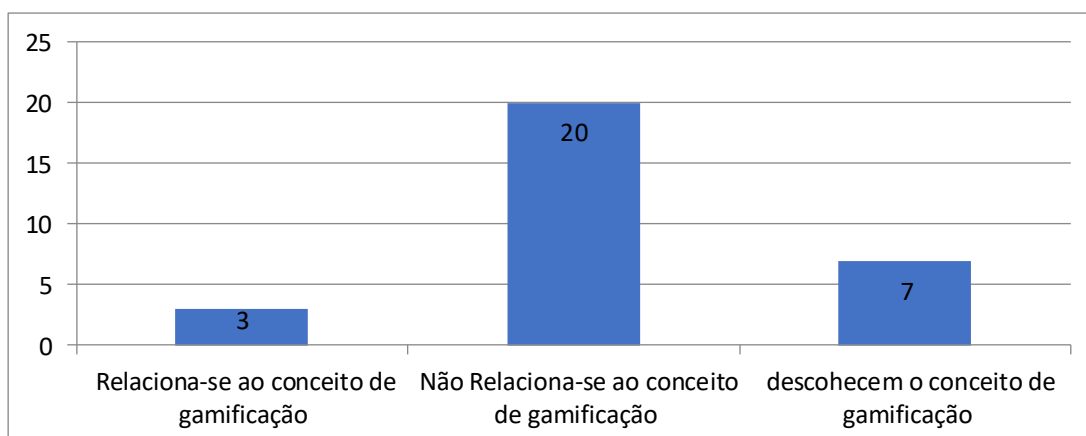
Especificamente sobre a gamificação, para conhecer melhor a perspectiva de alunos do curso Técnico em Tradução e Interpretação em Libras, aplicou-se um questionário de perguntas que buscaram responder aos seguintes questionamentos da pesquisa: O aluno em processo formativo sabe o que é gamificação? O aluno reconhece a contribuição da gamificação para a aprendizagem?

As perguntas foram divididas em três eixos de análise, sendo eles:

- a) Conhecimento dos estudantes sobre o tema gamificação.
- b) Conhecimento dos estudantes sobre o uso da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.
- c) Percepções dos estudantes sobre o uso da gamificação no Ensino Superior.

Eixo 1: Conhecimento dos estudantes sobre o tema gamificação. Para início de questionário sobre o assunto central desta pesquisa, foi perguntado para os respondentes, de maneira subjetiva, o que eles entendiam sobre Gamificação, em geral, sem nenhum pretexto. As respostas foram organizadas em três grupos e dispostas para melhor compreensão nos gráficos abaixo.

Gráfico 1: O que você entende por gamificação?



Fonte: Acervo dos autores

No Gráfico 1, pode-se observar as 30 respostas separadas em três eixos: Respostas que se relacionam ao conceito de Gamificação; Respostas que não se relacionam ao conceito de Gamificação; e Respostas dos estudantes dizendo desconhecerem o conceito de Gamificação. No primeiro eixo foram enquadradas 3 respostas, no segundo eixo foram obtidas 20 respostas e no



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

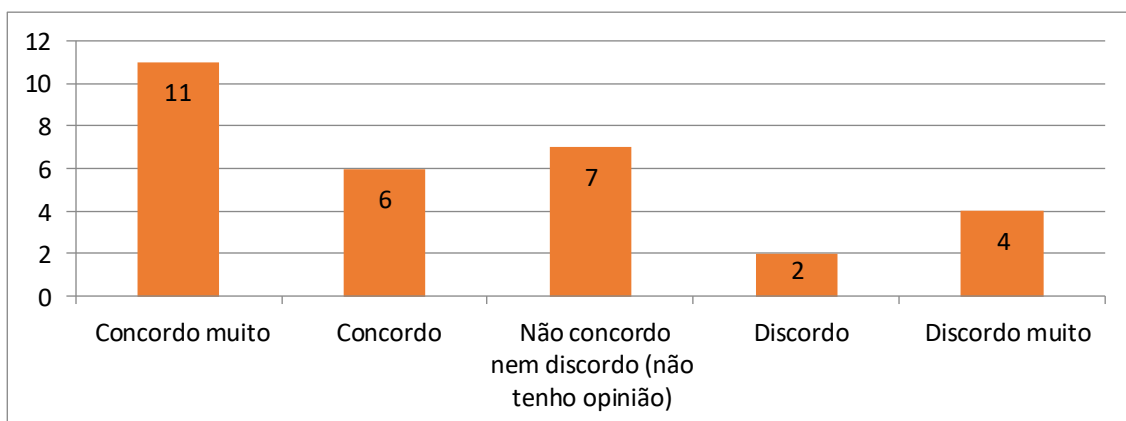
EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE
Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

último eixo 7 respostas.

Diante destas respostas, pode-se observar que, em sua totalidade, as respostas pouco vão ao encontro das teorias e dos autores escolhidos para a presente pesquisa, contribuindo para os objetivos gerais e específicos deste.

Com a intenção de filtrar o conhecimento dos participantes da pesquisa acerca da teoria da Gamificação – de acordo com os autores-base já apresentados –, foi apresentada a eles a seguinte frase afirmativa: “Gamificação é um jogo”.

Gráfico 2: A Gamificação é um jogo?



Fonte: Acervo dos autores

Pode-se perceber, pelas respostas dos participantes em relação à gamificação ser um jogo, que: 11 concordam muito; 6 concordam, porém não plenamente; 7 não têm uma opinião sobre o assunto; 2 discordam; e 4 participantes discordam muito.

Somando os participantes que concordam e concordam muito, verifica-se que a maioria, ou seja, 17 participantes, consideram que a gamificação se trata de um jogo.

Eixo 2: Conhecimento dos estudantes sobre o uso da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.

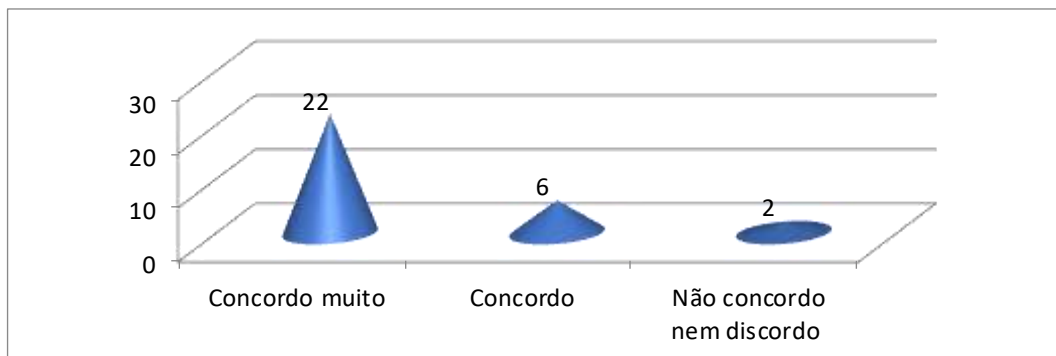
A relação entre o ensino e a aplicação da gamificação pelo professor é indicada por vários autores como positiva e promove reflexões sobre o uso de estratégias com vistas à aprendizagem dos estudantes. Sendo assim, foi com o objetivo de compreender como, na perspectiva dos estudantes, o uso de estratégias gamificadas pelo docente é considerada, que se iniciou este eixo perguntando aos alunos se “a gamificação contribui como estratégia de ensino a ser utilizada pelo professor”.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE
Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Gráfico 3: A gamificação contribui como estratégia de ensino a ser utilizada pelo professor?

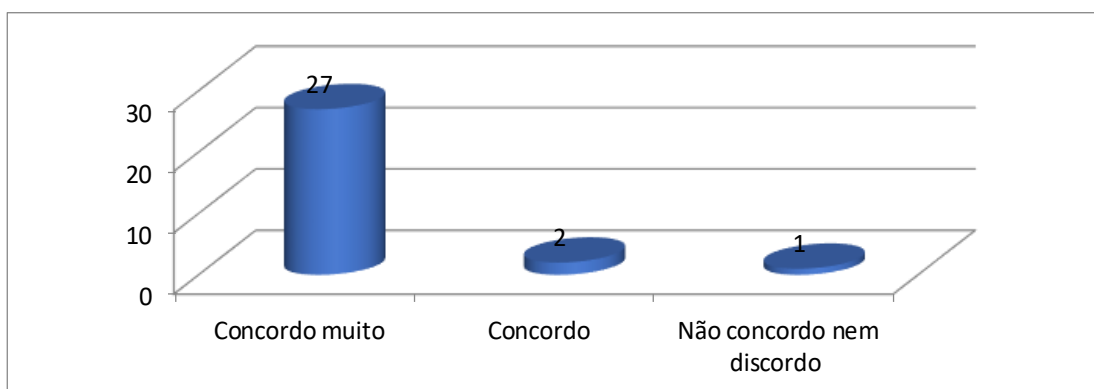


Fonte: Acervo dos autores

Observa-se que a maioria dos alunos concordam com a assertiva; sendo que, 22 respondentes disseram concordar muito; em seguida, 6 respondentes apontaram concordar; logo após com as duas respostas minoritárias indicaram não concordar nem discordar, totalizando 30 respondentes. Assim, concluímos que não houve uma aceitação direta da dinâmica e por isso não contabilizamos como concordante.

Em seguida foi feito o questionamento sobre a gamificação ser considerada uma estratégia para a promoção do aprendizado do aluno.

Gráfico 4: A Gamificação pode ser considerada uma estratégia para promoção da APRENDIZAGEM do ALUNO?



Fonte: Acervo dos autores

De acordo com as respostas no Gráfico 4, 2 alunos concordam, totalizando a maioria das respostas, que a gamificação é uma estratégia para promoção da aprendizagem; 27 alunos concordam muito com a assertiva proposta; 1 aluno não concorda nem discorda de tal assertiva.

Comparando o Gráfico 3 e o Gráfico 4, podemos observar uma evolução na aceitação da gamificação como estratégia para a promoção da aprendizagem pelos alunos.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

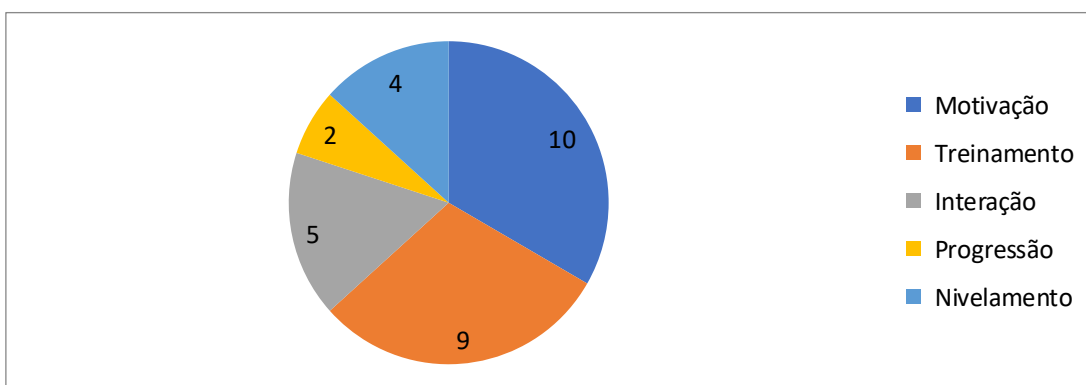
EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Portanto, podemos concluir que houve uma evolução na aceitação da gamificação diante os gráficos 3 e 4 apresentados. Enquanto no gráfico 3 a maioria dos alunos demonstraram uma aceitação direta, no gráfico 4 houve um aumento significativo na concordância forte, indicando uma maior percepção positiva em relação à gamificação como ferramenta educacional.

A pergunta feita sobre os objetivos da gamificação no processo de ensino-aprendizagem gerou os dados expressos no Gráfico 5.

Gráfico 5 - Quais os objetivos da Gamificação no processo de ensino e aprendizagem?

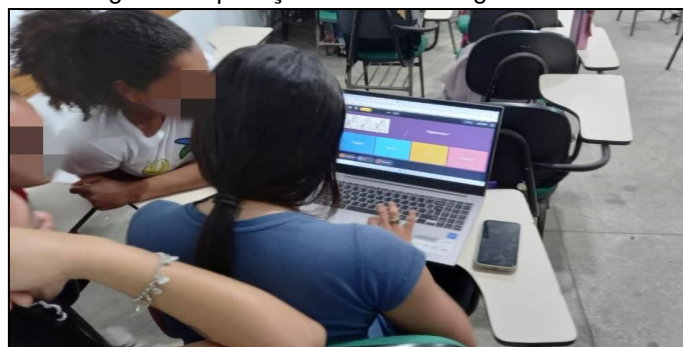


Fonte: Acervo dos autores

No Gráfico 5, observa-se que a maioria dos alunos, com 10 respostas, relacionou a motivação como principal objetivo da gamificação; a interação totalizou 5 respostas; 2 respostas para progressão; 9 respostas para treinamento; 4 respostas para nivelamento.

Com os resultados apresentados, pode-se observar que o estagiário conseguiu atender as expectativas dos alunos e da professora supervisora, pois o resultado obtido foi positivo durante a atividade desenvolvida em sala de aula. Os alunos demonstraram um bom desempenho na proposta tecnológica, de forma somativa para sua aprendizagem. Foi possível notar a diferença no engajamento dos alunos mediante a realização da atividade, diante da atividade escrita avaliativa anterior. Pois os alunos mostraram tensos diante a prova escrita, e com o uso da gamificação estavam engajados no desenvolvimento da atividade.

Figura 1: Aplicação da atividade gamificada



Fonte: Acervo dos autores



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Por fim, com o *feedback* positivo recebido dos alunos é possível realizar aulas com a utilização da gamificação, pois o processo de aprendizagem está em constante evolução nos permitindo aprimorar a cada dia para contribuímos no desenvolvimento educacional.

4 CONSIDERAÇÕES

Diante do exposto na experiência e de discussões acerca da gamificação, percebeu-se a importância da implementação de um processo formativo que esteja atrelado a utilização das metodologias ativas, como exemplo a Gamificação, de acordo com a faixa etária dos participantes envolvidos e seu grau de escolaridade, para que tenham um desempenho satisfatório.

O fazer pedagógico no processo de ensino e de aprendizagem precisa inovar métodos para obtenção dos resultados, entendendo que a aprendizagem articula um processo que o aprendiz traz consigo.

Deste modo, a pesquisa trabalhada nos fez entender que a integração de práticas gamificadas (dinâmicas, mecânicas, componentes) na formação docente tem a possibilidade de viabilizar mudanças expressivas no dia a dia das escolas, bem como no formato como a aprendizagem e o ensino se processam. Nesse contexto, é plausível afirmar que a gamificação pode aumentar o engajamento dos alunos do curso Técnico em Libras. Ao introduzir elementos lúdicos e interativos no processo de ensino-aprendizagem, os jogos gamificados tem o potencial de despertar o interesse dos estudantes, tornando as aulas mais atrativas e motivadoras. Além disso, a gamificação promove a participação ativa dos alunos, permitindo que eles se envolvam de maneira mais significativa com o conteúdo e desenvolvam habilidades em um ambiente envolvente. Portanto, a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento dos alunos do curso Técnico em Libras.

O maior viés acadêmico da pesquisa é o de proporcionar um entendimento nos professores da instituição sobre o real potencial que a gamificação possui enquanto aliada no processo de formações pedagógicas de aprendizagens. A oportunidade que os professores ganham de desenvolverem conteúdos, aulas mais interessantes, motivadoras, cooperativas, participativas favorece essa compreensão.

Acredita-se que os objetivos dessa pesquisa foram atingidos, na qual a formação de professores utilizando práticas gamificadas pôde mensurar a satisfação discente acerca dos métodos e ainda verificar o aproveitamento dos alunos, averiguando o desenvolvimento de habilidades e competências na aplicação do processo de ensino e de aprendizagem.

Também se disponibilizou todos os documentos utilizados na elaboração do trabalho como fonte de futuras pesquisas e para que outras instituições possam aplicar essa metodologia em seus contextos e espaços escolares, pois, ficou explicito que o modelo pode ser utilizado como didático. Visualizou-se os indicadores de engajamento, tanto nos professores, quanto nos alunos o que também está documentado para maiores averiguações.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Por fim, a gamificação necessita ser disseminada na comunidade educacional por todo país, a fim de que cada vez mais, professores possam conhecê-la e utilizá-la para comprovar sua finalidade e, conseqüentemente, facilitar o processo de ensino.

Ao finalizar, destaca-se que toda experiência vivenciada e relatada, combina com as ideias de Wellsmann (1998) que afirma “que as crianças não são apenas o futuro, são também o presente”. Tal declaração demonstra que a educação precisa ser explorada em todas as suas potencialidades, e dentre elas, encontramos as práticas de atividades gamificadas. No entanto, é importante reconhecer que os resultados obtidos são específicos desse grupo de participantes. Portanto, para trabalhos futuros, sugere-se o desenvolvimento de pesquisas mais abrangentes, com uma amostragem maior, a fim de verificar a eficácia da gamificação em diferentes turmas, proporcionando uma visão mais ampla dos benefícios e limitações da abordagem pedagógica. Além disso, seria valioso explorar as percepções e experiências dos professores envolvidos na implementação da gamificação, a fim de obter *insights* adicionais sobre os desafios e benefícios desse método. Portanto, como continuação deste estudo, recomenda-se a realização de pesquisas mais abrangentes, envolvendo diferentes grupos de alunos e professores, a fim de enriquecer a compreensão sobre o uso da gamificação como estratégia pedagógica e explorar seu potencial em contextos educacionais mais amplos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**: Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.
- BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. (Org.). **Pesquisa qualitativa segunda a visão fenomenológica**. São Paulo: Cortez, 2011.
- CARVALHO, Rafael. **O que é a gamificação e como ela funciona?**. [S. l.]: Edools. 2016.
- COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Editorial, 2016.
- ESQUIVEL, H. C. R. **Gamificação no ensino da matemática**: uma experiência no ensino fundamental. 2017. 64f. Dissertação (Mestrado em Rede Nacional) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais**: Mídias na Educação. Rio Grande do Sul: CINTED/UFRGS. 2002. Disponível em: https://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em: 5 mar. 2023.
- FARDO, M. L. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, RS, 2013.
- FREEMAN, Mark; FREEMAN, A. **Game of information systems higher education**. [S. l.]: University of Wollongong, 2013. Disponível em: <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=3345&context=eispapers.Italy:SIGed:2023>.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO NO ENSINO TÉCNICO EM LIBRAS COM O USO DA
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE

Darlan Rodrigues Campelo, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Jennifer Azevedo da Cruz, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

GAYER, P. Ingrid. **Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo**. 2018. Dissertação (Mestrado) - Centro Universitário Internacional - UNINTER, Curitiba, 2018. Disponível em: <http://repositorio.uninter.com/handle/1/372?show=full> Acesso em: 5 mar.2023

GLASSER, W. **Teoria do controle na sala de aula**. São Paulo: HarperCollins, 1986.

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

KIM, S.; SONG, K.; LOCKEE, B.; BURTON, J. **Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming**. Switzerland: Springer, 2018. 164 p.

MAZZIONI, S. **As estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem: concepções de professores e alunos de Ciências contábeis**, Chapecó, 2006. (Projeto Universidade Comunitária Regional de Chapecó).

MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Nova York, Penguin Press, 2011.

POSSOLLI, Gabriela Eyng; MARCHIORATO, Alexa Lara; NASCIMENTO, Gabriel Lincoln do et al. Gamificação como recurso educacional na área da saúde: uma revisão integrativa. *Educação e Tecnologia*, v. 23, n. 3, 2018. Disponível em: <http://seer.dppg.cefetmg.br/2020/article/download>. Acessado em: 20 maio 2023.

RAMPAZZO, L. **Metodologia Científica para alunos de cursos de graduação e pós-graduação**. Lorena: Editora Stiliano, 1998.

SOBREIRA, V.; JUNQUEIRA, M.; ARAÚJO, M. Enriquecendo o aprendizado em Libras EAD com jogos digitais e seus desafios de produção. *In: Simpósio Internacional de EAD*. São Carlos: UFSCAR 2014. Disponível em: <http://www.grupohorizonte.ufscar.br/ojs/index.php/2023/article/download/850/409>.

TOME, I.; VIEIRA, A. T. Games in the process of learning: Gamification. 61st International Council for Educational Media. *In: XIII International Symposium on Computers in Education*. Portugal, 2011. p. 526-534.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

WELLSSMAN, Hilda. **Didática das ciências naturais: contribuições e reflexões**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.