



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II

TEACHING WITH GAMIFICATION: LEARNING OF HIGH SCHOOL AND TECHNICAL SCHOOL STUDENTS IN SUPERVISED STAGE II

ENSEÑANZA CON GAMIFICACIÓN: APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA Y ESCUELA TÉCNICA EN ETAPA SUPERVISADA II

Arley Silva de Pinho¹, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa², Rogério Brito de Oliveira³,
Francisco Rayner Barros Batista¹, Daniel do Nascimento Ramos¹, Gabriel Natividade da Silva¹

e483698

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i8.3698>

PUBLICADO: 08/2023

RESUMO

Com ênfase no uso da gamificação como método pedagógico, este artigo traz reflexões sobre a valorização do estágio supervisionado II no ensino médio e técnico em uma escola pública. O objetivo é percorrer os resultados do estágio e destacar como abordagens ativas e o uso de recursos tecnológicos podem melhorar o processo de ensino e aprendizagem. O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) - Campus Coari sediou o estágio supervisionado II, possibilitando que os estagiários aplicassem as informações teóricas aprendidas ao longo do curso de graduação em computação em um ambiente real. Utilizando a plataforma *Kahoot* para produzir aulas dinâmicas e interessantes, a gamificação foi utilizada como tática motivadora. Ao atrair a atenção dos alunos e promover o seu envolvimento ativo, a gamificação melhora o processo de ensino e aprendizagem. Oportunidades para observar as atividades escolares permitiram uma imersão total nelas, aprendendo sobre diversas disciplinas acadêmicas e técnicas de ensino. Os estagiários auxiliaram os professores em uma variedade de tarefas durante a coparticipação, enquanto avaliavam os requisitos e desafios únicos dos alunos. Utilizando ferramentas tecnológicas e técnicas de gamificação, os estagiários conseguiram proporcionar um ambiente de aprendizado animado e envolvente na regência. A conclusão deste artigo destaca a importância do estágio supervisionado II, da gamificação e da utilização de recursos tecnológicos na educação. Esses métodos estimulam um aprendizado mais produtivo, preparando os alunos para os desafios futuros.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio supervisionado. Gamificação. Recursos tecnológicos.

ABSTRACT

With an emphasis on the use of gamification as a pedagogical method, this article brings reflections on the valuation of supervised internship II in secondary and technical education in a public school. The objective is to go through the results of the internship and highlight how active approaches and the use of technological resources can improve the teaching and learning process. The Federal Institute of Education, Science and Technology of Amazonas (IFAM) - Campus Coari hosted the supervised internship II, allowing the interns to apply the theoretical information learned during the undergraduate course in computing in a real environment. Using the Kahoot platform to produce dynamic and interesting classes, gamification was used as a motivating tactic. By attracting students' attention and promoting their active involvement, gamification improves the teaching and learning process. Opportunities to observe school activities allowed for full immersion in them, learning about diverse academic subjects and teaching techniques. Interns assisted teachers with a variety of assignments during co-participation, while assessing students' unique requirements and challenges. Using technological tools and gamification techniques, the interns were able to provide a lively and

¹ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Coari-AM – NESCOA/UEA.

² Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

³ Pós-Graduado em Supervisão Escolar pela Faculdade de Educação da Serra – FASE. Atualmente é Pedagogo da Secretaria de Estado da Educação e Desporto – SEDUC, Amazonas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

engaging learning environment in conducting. The conclusion of this article highlights the importance of supervised internship II, gamification and the use of technological resources in education. These methods encourage more productive learning, preparing students for future challenges.

KEYWORDS: *Supervised internship. Gamification. Technological resource.*

RESUMEN

Con énfasis en el uso de la gamificación como método pedagógico, este artículo trae reflexiones sobre la valoración de la pasantía supervisada II en la educación secundaria y técnica en una escuela pública. El objetivo es revisar los resultados de la pasantía y resaltar cómo los enfoques activos y el uso de recursos tecnológicos pueden mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. El Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Amazonas (IFAM) - Campus Coari fue sede de la pasantía supervisada II, que permitió a los pasantes aplicar la información teórica aprendida durante el curso de graduación en informática en un entorno real. Utilizando la plataforma Kahoot para producir clases dinámicas e interesantes, se utilizó la gamificación como táctica motivadora. Al atraer la atención de los estudiantes y promover su participación activa, la gamificación mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las oportunidades de observar las actividades escolares permitieron una inmersión total en ellas, aprendiendo sobre diversas materias académicas y técnicas de enseñanza. Los pasantes ayudaron a los maestros con una variedad de tareas durante la coparticipación, mientras evaluaban los requisitos y desafíos únicos de los estudiantes. Usando herramientas tecnológicas y técnicas de gamificación, los pasantes pudieron proporcionar un ambiente de aprendizaje animado y atractivo en la dirección. La conclusión de este artículo destaca la importancia de las prácticas supervisadas II, la gamificación y el uso de los recursos tecnológicos en la educación. Estos métodos fomentan un aprendizaje más productivo, preparando a los estudiantes para los desafíos futuros.

PALABRAS CLAVE: *Prácticas supervisadas. Gamificación. Recursos tecnológicos.*

INTRODUÇÃO

A partir das experiências vivenciadas no decorrer do Estágio Supervisionado em Computação II realizado no ensino médio e técnico, este artigo oferece uma reflexão sobre a importância do estágio supervisionado na formação de alunos de Licenciatura em Computação. O Estágio Supervisionado II é fundamental para ajudar os alunos a aplicarem os conhecimentos que aprenderam em sala de aula, ganhar experiência prática no campo e construir as habilidades necessárias para se tornarem professores.

Este trabalho discorre sobre o estágio no ensino médio realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) Campos Coari. O campus possibilita uma educação de qualidade e oferece aos alunos conhecimentos para se prepararem para continuar seus estudos no ensino superior ou para ingressarem no mercado de trabalho com uma boa base de conhecimentos e habilidades.

Além disso, o trabalho discute a gamificação na educação como uma tática motivadora que visa tornar o processo de ensino e aprendizagem mais atraente, despertando o interesse e o engajamento dos alunos. Tentando transmitir os resultados e experiências que foram obtidos durante este processo, descrevendo os métodos utilizados durante o estágio e a utilização de recursos tecnológicos como jogos de aprendizagem.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

Portanto, levando em consideração a conexão com o ensino médio, a gamificação e o uso de recursos tecnológicos na educação, este artigo ajudará o leitor a ter uma compreensão mais clara sobre a importância do Estágio Supervisionado na formação de alunos de graduação em licenciatura em computação.

A IMPORTÂNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA FORMAÇÃO DO ACADÊMICO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

O Estágio Supervisionado aparece como parte fundamental e indispensável na formação dos futuros profissionais na área da educação, seja por proporcionar ao acadêmico uma visão da realidade a qual ele será submetido após sua graduação, seja por possibilitar a ele praticar em sala de aula o que, até então, fora transmitido no decorrer do curso somente no aspecto teórico (Pimenta, 2012).

A partir deste ponto, percebe-se que o Estágio Supervisionado está presente nos mais diversos cursos de formação profissional, logo, o estágio é uma oportunidade para o discente observar, participar e se inserir no campo de futura atuação profissional, a vista que proporciona uma vivência no ambiente em que irá atuar profissionalmente e a possibilidade de refletir sobre as teorias estudadas durante o curso.

Nesse sentido, o objetivo geral do capítulo III Art.5º. do Regulamento¹ do Estágio supervisionado de Ensino do Curso de Licenciatura em Computação, apresenta como advento da formação profissional docente, formar o professor capaz de compreender e atuar na realidade educacional, propondo novas alternativas pedagógicas a partir das práxis de Estágio Supervisionado na educação básica e técnica.

Dessa forma, isso significa que há uma análise e intervenção em situações de ensino e aprendizagem de computação, para que a pesquisa e o desenvolvimento no campo multidisciplinar das ciências da computação e da educação possam formar um profissional capaz de atuar nos diversos campos e assim ter diversas possibilidades.

Segundo Matos e Silva (2012), o perfil profissional do licenciado em computação está atrelado à formação docente (*stricto*), ao aspecto tecnológico como o desenvolvimento de ferramentas computacionais (*software*) aplicadas à educação.

ENSINO MÉDIO

O Ensino Médio no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) Campos Coari, onde foi realizado o Estágio Supervisionado II, desempenha um papel fundamental na formação dos alunos, preparando-os para a continuidade dos estudos no ensino superior ou para ingressar no mercado de trabalho com uma base sólida de conhecimentos e habilidades. Segundo o

¹ Regulamento de Estágio Supervisionado
<https://drive.google.com/file/d/1OGUwnO03DUZRuXmbOCHjzH2Pd-8Pwybl/view?usp=sharing>



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

artigo 22 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) sobre o Ensino Médio, “desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores”.

Para Libâneo (1994, p. 151), os métodos não são apenas simples metodologias e processos, são ações fundamentadas na realidade educacional, sobre a lógica interna, estabelecendo relação entre objetos, elementos e problemas existentes nos conteúdos de ensino. Logo o Ensino Médio do IFAM é pautado pelos métodos de ensino com a intenção de promover a educação profissional, científica e tecnológica, buscando integrar o conhecimento teórico com a prática e a vivência, preparando os alunos para os desafios e demandas da sociedade.

A proposta curricular no IFAM está alinhada com a LDB, buscando garantir a formação integral do estudante. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 9.394 de 1996 (Brasil, 1996), determina o Ensino Médio como a última etapa da educação básica. A matriz curricular é composta por disciplinas obrigatórias nas áreas de Linguagens, Matemática, Ciências Humanas e Sociais, e Ciências da Natureza, proporcionando uma ampla base de conhecimentos.

O IFAM como Ensino Médio Integrado também valoriza a inserção entre teoria e prática, buscando promover a articulação entre os conhecimentos acadêmicos e as atividades práticas e experimentais num panorama que oferece aos alunos o “[...] diálogo com diversos campos do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura como referências fundamentais de sua formação” (Brasil, 2012). A avaliação considera tanto aspectos cognitivos quanto socioemocionais, levando em conta a participação, o trabalho em equipe, a capacidade de argumentação e a ética.

Portanto, o IFAM busca proporcionar uma formação completa e qualificada, integrando conhecimentos teóricos e práticos, incentivando a pesquisa, a inovação e o empreendedorismo para o aluno se capacitar da melhor forma perante os desafios futuros.

A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Em meio aos grandes avanços tecnológicos, a sociedade tende a sofrer mudanças em todos seus setores, e no ensino não seria diferente. Há uma necessidade de acompanhar as mudanças, e usá-las de forma significativa no processo de ensino aprendizagem. Diante dessa situação, Tolomei (2017) observa que “a gamificação surge como uma estratégia motivadora nas escolas e ambientes de aprendizagem, aliando diversão e seriedade, e proporcionando um ambiente compatível com a realidade atual, em que o prazer e o engajamento estão associados ao aprendizado.” Faz-se necessário, então, que as instituições de ensino busquem melhores estratégias para melhorar o processo de ensino e aprendizagem e assim torná-lo atrativo, incentivando o interesse e a participação dos alunos.

Sabe-se que decorrente ao constante avanço tecnológico, as crianças já nascem inseridas em meio a era digital, neste contexto, quando o ambiente escolar não busca por estratégias que chamem a atenção desses estudantes, conseqüentemente torna-se um local pouco atrativo, fazendo



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

com que a escola entre em constante embate com os *smartphones*, que estão sempre presentes na vida da maioria dos alunos. Tolomei (2017) observou que a gamificação, que emprega elementos de jogos para produzir experiências de aprendizagem envolventes e motivadoras, surge como uma abordagem promissora.

A gamificação como estratégia pedagógica está cada vez mais presente na área educacional atualmente, devido a sua significativa eficácia com os envolvidos. A gamificação, segundo Fardo (2013), é a prática de usar mecânicas, ideias e princípios de jogos em contextos reais, não relacionados a jogos. Esses métodos e componentes, frequentemente incluídos nos jogos, ajudam a torná-los estimulantes, divertidos e inspiradores, o que explica por que os jogadores investem tanto tempo neles. Quando se fala em gamificação não necessariamente estamos falando do uso de jogos em si, e sim de elementos de jogos que podem ser utilizados para tornar o ambiente escolar mais engajador, atrativo e motivador. Trazendo consigo uma gama de possibilidades para alavancar o processo de ensino e aprendizagem.

MÉTODO

Este artigo relata as experiências adquiridas durante o Estágio Supervisionado II em licenciatura em computação nos Ensino Médio e técnico, a disciplina do Estágio Supervisionado faz parte da matriz curricular do curso de licenciatura em computação, curso oferecido pela Universidade Estadual do Amazonas (UEA), o artigo visa abordar os resultados que foram obtidos durante esse processo.

O estágio está dividido em etapas, primeiramente o coordenador do estágio visita as escolas disponíveis a receber os estagiários, em seguida emite as cartas de encaminhamento, com isso os estagiários podem iniciar o processo de estágio, que também está dividido em fases, contendo a observação, coparticipação e o período de regência, tendo que serem cumpridas 50 horas no total.

Etapa 1 – Período de observação

O período de observação das atividades do Estágio Supervisionado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) - Campus Coari: foi quando o estagiário teve a oportunidade de vivenciar diversas disciplinas e interagir com diferentes professores e turmas. Gil (2008, p. 101) afirma que:

[...] a observação pode ser estruturada ou não estruturada. Segundo o grau de participação do observador, pode ser participante ou não participante. Como observação participante, por sua própria natureza, tende a adotar formas não estruturadas, pode-se adotar a seguinte classificação, que combina os dois critérios considerados: observação simples; observação participante e observação sistemática.

Durante o estágio, foram vivenciadas aulas nas disciplinas de Geografia, Inglês, Educação Física, Matemática, Língua Portuguesa entre outras, nas quais foi observado como os professores



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

conduzem suas aulas, abordam os conteúdos, interagem com os alunos e até mesmo os métodos avaliativos de cada professor.

Foi notável o envolvimento dos alunos nas aulas, como eles prestaram atenção, participaram das discussões e realizaram as atividades propostas. Também foi importante perceber o comportamento disciplinado dos alunos durante a exibição de filmes e o interesse demonstrado pelos assuntos abordados.

No geral, as aulas eram bem estruturadas e os professores demonstravam conhecimento e domínio dos conteúdos abordados. Eles utilizavam diferentes estratégias para ensinar, como explanação no quadro, uso de recursos audiovisuais e realização de atividades práticas. Além disso, os professores incentivavam a participação dos alunos, fazendo perguntas e promovendo discussões em sala de aula. Carvalho (2013, p. 323) afirma que:

[...] o estágio é um momento de observação mais próximo da prática real, mesmo que isso implique na tomada de ações tipicamente práticas, ele ainda se configura numa relação de (re)conhecimento da realidade. Contudo, ponderamos aqui, que numa perspectiva Histórico Crítica, não é o observador que descobre a realidade, mas a realidade que se apresenta ao observador.

Portanto, percebeu-se um ambiente educacional favorável ao aprendizado, com professores engajados e alunos interessados em absorver os conhecimentos transmitidos.

Etapa 2 – Período de coparticipação

No período de coparticipação, podemos ter uma maior proximidade dos trabalhos conduzidos pelos docentes, neste período foi possível auxiliar os professores nas tarefas realizadas em sala de aula, como na correção de exercícios, explicação das atividades, registros da frequência, entre outros. Ao interagir diretamente com os alunos é possível identificar dificuldades individuais, necessidade e peculiaridade de cada educando.

É por meio desta proximidade do trabalho docente que podemos analisar como cada discente reage às metodologias aplicadas em sala de aula. Após a finalização deste período, é onde analisamos através de todas as experiências adquiridas, de que maneira podemos intervir no período de regência já pensando nas dificuldades dos alunos que encontramos durante a coparticipação, visando a melhor efetivação do ensino.

Etapa 3 – Período de regência

Durante o período de regência, após a análise da problemática que se percebeu durante os períodos de observação e coparticipação, vem a escolha da disciplina a ser trabalhada. A disciplina de geografia a qual foi escolhida para a realização da regência, pois foi identificado que os alunos não tinham tanto interesse em aulas de maneiras tradicionais.

A partir deste contexto foi criado um plano de aula, de acordo com os assuntos a serem trabalhados pelo professor supervisor da disciplina, foi feita uma discussão de que maneira e qual



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

ferramenta tecnológica será empregada em sala de aula de acordo com o público, e a necessidade de cada um, para uma melhor efetivação das aulas.

A partir daí, após a elaboração das aulas, parte-se para a prática docente, no qual os estagiários podem vivenciar a experiência de lecionar, e assumir uma sala, ministrando as aulas e realizando atividades, logo, com a utilização dos recursos tecnológicos em sala de aula, foi possível proporcionar ao aluno uma aprendizagem mais dinâmica e interativa.

Durante esse período de regência foi possível notar que os alunos se mostraram bastantes interessados e participativos, mostrando que de fato a utilização de um recurso tecnológico em sala de aula pode proporcionar um aprendizado mais significativo.

O período de regência é sem dúvida um dos mais desafiantes durante o estágio, assim como o mais enriquecedor para a formação acadêmico.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Os jogos de aprendizagem estão cada vez mais presentes nas salas de aula, devido ao seu alto poder motivador e engajador, não só entre o público infantil como também entre jovens e adultos, o meio social e os avanços tecnológicos no qual estamos acompanhando, também tem grande influência em tais práticas. Os jogos de aprendizagem são uma forma interativa de repassar os conteúdos educacionais de forma significativa e inovadora. (Moran, Macetto e Behrens, 2013) comentam que os jogos digitais estarão cada vez mais presentes nesta geração, como atividades essenciais de aprendizagem.

A plataforma *Kahoot*, foi utilizada para trabalhar com os alunos do ensino médio, durante o período do estágio, com o intuito de trazer aulas interativas e engajadoras, utilizando-se de ferramentas tecnológicas simples, de fácil acesso e fácil manuseio. A plataforma *Kahoot* foi fundada em 2012, nascida em uma tese de mestrado, consiste em uma plataforma de jogos de múltipla escolha como *quizzes*, que pode ser implementada como uma ferramenta educacional

No *Kahoot* os alunos podem criar apelidos, avatares e responder as perguntas através de um site na *web*, ou pelo aplicativo *Kahoot*. O professor cria uma sala de aula virtual, e os participantes podem entrar por meio de uma senha, uma vez na sala o aluno cria seu avatar e responde as questões apresentadas. Uma das vantagens desta plataforma é possível acompanhar o número de acerto de cada participante e bem como um *ranking* de pontuações. Na figura 01 é possível observar a tela da plataforma *Kahoot*.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

Figura 01– Tela da Plataforma *Kahoot*



Fonte: Acervo dos Autores

CONSIDERAÇÕES

O Estágio Supervisionado no curso de Licenciatura em Computação da UEA traz ao acadêmico um leque de conhecimentos, que contribui para o crescimento intelectual e também profissional dos estudantes. O contato direto com a sala de aula, o corpo docente e o corpo estudantil, trazem consigo experiências valiosas, destacando a importância das metodologias ativas como a gamificação juntamente com o uso de recursos tecnológicos, que visam melhorar a efetividade do ensino.

Foi possível notar o quanto o uso de recursos tecnológicos pode tornar o processo de ensino aprendizagem dos educandos mais atrativo, interativo e engajador, incentivando cada vez mais a participação dos alunos em sala de aula.

Portanto, ao considerar a importância do Estágio Supervisionado e a utilização de recursos tecnológicos aliados às metodologias ativas, fica evidente que essas abordagens podem impulsionar não apenas o crescimento intelectual dos estudantes, mas também sua preparação para os futuros desafios profissionais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Resolução Nº 6, de 20 de setembro de 2012. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/media/seb1/pdf/leis/resolucoes_cne/rceb006_12.pdf. Acesso em: 18 maio 2023.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996. Brasília: LDB, 1996.

CARVALHO, Saulo R. O estágio supervisionado da teoria à prática: reflexões a respeito da epistemologia da prática e estágio como pesquisa a luz da pedagogia histórico-crítica. *Revista HISTEDBR Online*, Campinas-SP, n. 52, p. 321-339, set. 2013.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ENSINO COM GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II
Arley Silva de Pinho, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira,
Francisco Rayner Barros Batista, Daniel do Nascimento Ramos, Gabriel Natividade da Silva

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013.

GIL, Antonio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MATOS, E. S.; SILVA, G. F. B. Currículo de licenciatura em computação: uma reflexão sobre perfil de formação à luz dos referenciais curriculares da SBC. In: **XXXII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação - XX Workshop de Educação em Computação**, 2012.

MORAN, José Emanuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marília Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 2. ed. Campinas – SP: Papyrus, 2013.

PIMENTA, Selma Garrido. **O estágio na formação de professores: unidade teoria e prática**. São Paulo: Cortez. 2012.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017.

VEIGA, Marise Schmidt. Computador e educação? Uma ótima combinação. **Pedagogia em Foco**, s. d. Disponível em: <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>. Acesso em: 18 maio 2023.