



ESTUDO SOBRE A PRODUÇÃO CIENTÍFICA DO PROFEPT ACERCA DA APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA FAVORECER O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Rheanni Fátima Sêmpio de Souza Rocha¹, Ed Wilson Tavares Ferreira², Vanderley Severino dos Santos³, Geison Jader Mello⁴

1 Mestranda do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT), Campus Cuiabá - Cel. Octayde Jorge da Silva (rheanni.souza@ifmt.edu.br)

2 Professor Doutor no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) ofertado pelo IFMT, Campus Cuiabá - Cel. Octayde Jorge da Silva

3 Professor Doutor no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), IFMT Campus Cuiabá

4 Professor Doutor no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), IFMT Campus Cuiabá

Recebido em: 15/05/2022 – Aprovado em: 15/06/2022 – Publicado em: 30/06/2022

DOI: 10.18677/EnciBio_2022B17

trabalho licenciado sob licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

RESUMO

A utilização de jogos educacionais como recurso metodológico a fim de atrair uma maior atenção do discente na apreensão dos conteúdos propostos pela escola regular formal vem ao longo do tempo ganhando mais espaço. As pesquisas desenvolvidas demonstram que a utilização de jogos educacionais na formação dos estudantes pode favorecer o processo ensino-aprendizagem, uma vez que a ludicidade motiva o discente a querer aprender e favorece o aprendizado especialmente das disciplinas vistas como mais difíceis. Entretanto, ainda é um desafio por parte de alguns docentes a adoção dessa metodologia seja pela dificuldade em criar um jogo, seja pela dificuldade em encontrar no mercado algum jogo já pronto específico para determinado assunto, seja pelo tempo exigido na formatação de um jogo que atenda à necessidade ou ainda por um pré-conceito sobre a aplicação de jogos na escola. Neste artigo, de revisão bibliográfica, os autores estudaram 23 publicações de dissertações defendidas no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) extraídas do Observatório ProfEPT relacionadas à utilização de jogos educacionais para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Foi possível identificar alguma homogeneização em relação aos principais autores que balizaram as pesquisas dos estudantes do referido programa de mestrado e os respectivos produtos educacionais, desenvolvidos e aplicados em instituições de ensino. Os resultados obtidos permitiram identificar estudos sobre a aplicação dos jogos, mas também exemplos de sucesso de aplicação de jogos, obtendo interessantes sequências didáticas para aplicações futuras.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação, jogos educacionais, práticas educativas.

STUDY ON PROFEPT'S SCIENTIFIC PRODUCTION ON THE APPLICATION OF EDUCATIONAL GAMES TO FAVOR THE TEACHING-LEARNING PROCESS

ABSTRACT

The use of educational games as a methodological resource in order to attract greater attention from the student in the apprehension of the contents proposed by

the formal regular school has become common in Brazilian schools. The researches developed demonstrate that the use of educational games in the formation of students can favor the teaching-learning process, since playfulness motivates students to want to learn and favors learning, especially in the most difficult subjects. However, it is still a challenge for some professors to adopt this methodology, either because of the difficulty in creating a game, or because of the difficulty in finding a ready-made game on the market specifically for a given subject, or because of the time required to format a game that meets the necessity. In this article, from a bibliographical review, the authors studied 23 dissertation publications defended in the Professional Master's Program in Professional and Technological Education (ProfEPT) extracted from the ProfEPT Observatory, related to the use of educational games to assist the teaching-learning process. It was possible to identify some homogenization in relation to the main authors who guided the research of students in the aforementioned Master's program and the respective educational products, developed and applied in educational institutions. The results obtained allowed to identify studies on the application of games, but also examples of successful application of games, obtaining interesting didactic sequences for future applications.

KEYWORDS: Gamification, educational games, educational practices.

INTRODUÇÃO

Este artigo foi produzido como requisito para aprovação na disciplina Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Campus Cuiabá - Cel. Octayde Jorge da Silva e tem como objetivo geral realizar uma revisão bibliográfica sobre as dissertações publicadas no ProfEPT entre os anos de 2019 e 2021 que estudaram a utilização de jogos educacionais para auxiliar o processo ensino-aprendizagem.

A motivação para estudar a aplicação dos jogos educacionais, como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, surgiu da pesquisa que a autora principal pretende desenvolver enquanto mestrandia vinculada ao citado programa, que durante leitura para revisão bibliográfica se deparou por diversas vezes com esse material. Assim, surgiu a ideia então de apresentar como produto educacional uma atividade lúdica a ser aplicada aos servidores assistentes em administração do campus *lócus* da pesquisa que ainda está em desenvolvimento que totalizam aproximadamente 42 servidores. Dessa forma, a fim de aprofundar no assunto em questão, a autora principal decidiu por realizar a revisão bibliográfica que pauta a escrita deste artigo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O profissional educador precisa constantemente rever suas práticas e métodos de ensino a fim de promover um melhor processo ensino-aprendizagem ofertado ao discente. Nesse sentido, se afastar da aula meramente expositiva é um caminho para promover a aprendizagem ativa e proporcionar ao estudante autonomia e protagonismo no processo de aprender.

Uma metodologia que tem ganhado cada vez mais espaço nas escolas é a utilização de jogos educacionais cujo objetivo é transformar o processo ensino-aprendizagem em algo prazeroso, que traz o discente ao protagonismo no aprender e tira-o da zona de mero espectador da aula expositiva do docente (MORATORI, 2003).

Com o objetivo de proporcionar melhor apreensão de conceitos pelos discentes, podem ser utilizados jogos físicos ou digitais já existentes ou a serem desenvolvidos pelo docente. Diversos tipos de jogos podem ser empregados: tabuleiro, *role play games* (RPG), *serious games*, quizzes, caça-palavras etc. Há uma infinidade de possibilidades cujo alcance encontra-se apenas nas limitações criativas e manuais do professor (MORATORI, 2003).

A empregabilidade de jogos educacionais é utilizada há muito tempo na Educação Infantil e tem como objetivo facilitar o processo ensino-aprendizagem nas crianças a partir do lúdico. Entretanto, à medida que o ser humano cresce, a ludicidade perde espaço para a aula expositiva, séria, metódica, sisuda e resgatar essa metodologia aos adolescentes e adultos proporciona a possibilidade de se ter uma aprendizagem ativa, que motiva os discentes para a superação de obstáculos cognitivos e emocionais, desperta interesse no aprender, estimula a vontade de descobrir, e melhora as relações sociais dos jovens e adultos (KISHIMOTO, 1997).

Para Carneiro (2015) os jogos servem como instrumento pedagógico. O autor lembra que tal metodologia já era empregada há muito tempo na história do homem, sendo desde a antiguidade, aproveitado como ferramenta de aprendizagem. Vygotsky (2007) corrobora afirmando que o lúdico influencia sobremaneira no desenvolvimento da criança. Através do jogo a curiosidade da criança é despertada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Este artigo buscou estender através de revisão bibliográfica essa ideia ao jovem e adulto estudante da EPT.

É necessário, entretanto, como alerta Antunes (2014), que se atente à utilização de jogos para o fim educativo a que se destina, destarte deve-se utilizar dessa metodologia quando de fato suprir a necessidade educacional premente. Isso para que a escola da EPT consiga cumprir com o seu propósito de “considerar a formação integral do aluno, de maneira a adotar um trabalho voltado para a construção de seu projeto de vida e para sua formação nos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais”, previstas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996).

Pode-se então identificar a possibilidade da aplicação de jogos em todos os níveis ofertados pela EPT: básico e superior. A educação básica fornecida pela EPT corresponde ao ensino médio, inclusive os cursos técnicos e Cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC). A educação superior é composta pelos cursos de graduação (bacharelado, licenciatura e tecnólogo) e pós-graduação (mestrado e doutorado), sendo possível em todos os níveis de formação a aplicação da ludicidade para incentivar o processo de ensino-aprendizagem.

A Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica (RFEPT), criada pela Lei n. 11.892/2008, é composta pelos Centros Federais de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca do Rio de Janeiro (Cefet-RJ) e de Minas Gerais (Cefet-MG), pelas Escolas Técnicas vinculadas às Universidades Federais e Colégio Pedro II, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, e pelos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (Institutos Federais - IFs). Essa rede, centrada nos princípios basilares da integração entre ensino, pesquisa e extensão, oferta Educação Básica, Técnica e Tecnológica – EBTT, além de pós-graduação, sendo a responsável pelo Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT¹. (BRASIL, 2008).

A LDB prevê ainda que “Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação processual e formativa serão organizados nas redes de ensino por meio

¹ <https://profept.ifes.edu.br/>

de atividades teóricas e práticas...”. (BRASIL, 1996). A pesquisa apontou que a utilização de jogos pode auxiliar tanto as atividades teóricas, dinamizando uma aula expositiva como também as atividades práticas, como no exemplo extraído de uma das dissertações pesquisadas (EINHARDT, 2020), para o Curso Técnico em Edificações um jogo de tabuleiro simulando um canteiro de obras.

Inclusive, Freire (1996) afirma que a simples transferência de conhecimento do professor para o aluno não é suficiente para caracterizar o processo de ensino-aprendizagem efetivo, não satisfaz as múltiplas necessidades dos indivíduos e da formação profissional. Por isso, esta pesquisa teve como objetivo geral o estudo das dissertações do ProfEPT sobre a utilização de jogos educacionais para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Como resultado, a pesquisa apresenta as dissertações que analisam a aplicação de jogos e dissertações que utilizaram jogos como produto educacional.

Espera-se que esta pesquisa possa contribuir com os educadores da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) a fim de promover novas metodologias ativas que fomentem a aprendizagem significativa para a formação integral dos estudantes dos Institutos Federais.

MATERIAIS E METODOS

Foi realizada a pesquisa que se classifica quanto aos objetivos como exploratória, que para Gil (2017) tende a ser uma pesquisa mais flexível, pois se pretendeu compreender os variados aspectos do fenômeno estudado, realizada neste caso a partir de uma revisão bibliográfica de teóricos da Educação e das dissertações apresentadas no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) que para Marconi e Lakatos (2021), trata-se de uma pesquisa junto a textos bibliográficos, selecionados mediante rigor técnico.

Dessa maneira, o rigor empregado para seleção das obras foram as publicadas no sítio eletrônico Observatório ProfEPT² que agrupa as pesquisas realizadas no País dos mestrados vinculados a esse programa. Foi utilizada a palavra-chave “game” para extrair as dissertações selecionadas. Quanto à natureza, trata-se de uma pesquisa aplicada que “é útil para encontrar soluções para problemas cotidianos, geralmente direcionado para um problema prático”. (TUMELERO, 2019).

Dessa forma, quanto à abordagem, tratou-se de uma pesquisa qualitativa em que o propósito do estudo é analisar o fenômeno pesquisado subjetivamente e não com o objetivo de quantificar o material estudado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para realização desta pesquisa, foi digitada a palavra-chave “game” no campo de busca do sítio eletrônico do Observatório ProfEPT o que resultou em 32 dissertações encontradas. Dessas, foram selecionadas 23 que fizeram relação com o objeto de estudo que se pretendeu neste artigo, qual seja a análise sobre a utilização de jogos educacionais para auxiliar o processo ensino-aprendizagem. Foram descartadas nove dissertações que não estabeleceram relação com o objeto desta pesquisa por conter em seu texto o termo “game”, entretanto sem ter como foco a utilização de jogos no processo ensino-aprendizagem.

De cada dissertação selecionada, foram extraídos para o Quadro 1 o título, autor, linha de pesquisa, vínculo profissional do autor, problema de pesquisa, principais autores utilizados no aporte teórico da pesquisa, produto educacional e os resultados obtidos.

² <https://obsprofeppt.midi.upt.iftm.edu.br/>

QUADRO 1 - Dissertações selecionadas do programa de mestrado ProfEPT durante o período de janeiro de 2019 a novembro de 2021

Título / Autor	Linha de pesquisa / Vínculo	Problema de pesquisa	Principais referências	Produto educacional	Resultados
Gêneros textuais na formação dos sujeitos da Educação Profissional: investigação das práticas integradoras de leitura no Ensino Médio Integrado do IFS Campus Aracaju (PALMEIRA, 2020)	Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) Professora da Rede Municipal de Educação de Aracaju	Qual é a realidade vivenciada no Instituto Federal de Sergipe (IFS), Campus Aracaju, quanto à integração e à interdisciplinaridade no Ensino Médio Integrado (EMI)? Como os gêneros textuais podem ser utilizados como ferramenta integradora das disciplinas do EMI?	Gaudêncio Frigotto Laurence Bardin Maria Ciavatta Paulo Freire Antônio Carlos Gil Dante Henrique Moura Lev Semenovitch Vygotsky	A teia dos gêneros textuais: um jogo integrativo Avaliado por professores do primeiro ano do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos (IALM) e professores de Língua Portuguesa do IFS Campus Aracaju	Os docentes sinalizaram que acreditam na relação entre Gêneros Textuais e Práticas Pedagógicas Integradoras. Confirmou-se a importância dos gêneros textuais para a formação humana integral. Induzir o aluno a conduzir práticas pedagógicas integradoras.
Jogo Educativo Digital como apoio no processo de construção do conhecimento: possibilidades e potencialidades ao ensino de Sistema de Telecomunicações (RIBEIRO, 2019)	Práticas Educativas em EPT Professor do IFGoiano	Não apresentou uma pergunta problema, entretanto manifestou sobre o baixo rendimento escolar, que resulta da falta de interesse, por parte de muitos alunos na disciplina de Sistemas de Telecomunicações, tendo em vista sua extensa carga teórica	Maria Ciavatta Paulo Freire Gaudêncio Frigotto Antônio Carlos Gil José Carlos Libâneo	Jogo Educativo Digital (JED) Desenvolvido jogo para auxiliar o processo de aprendizagem dos alunos do Curso Técnico em Eletrônica,	Os jogos têm sido cada vez mais aceitos como método de ensino e aprendizagem, embora ainda exista pouca literatura sobre o assunto.
O lugar dos jogos tradicionais na formação integral dos estudantes na Educação Profissional	Não há menção à linha de pesquisa	Como os jogos tradicionais podem contribuir com a formação humana dos discentes do Ensino Médio	Maria Ciavatta Gaudêncio Frigotto Antônio Carlos Gil Antonio Gramsci	Proposta de ensino dos Jogos Tradicionais aplicada aos alunos do 1º ano do EMI do curso	A proposta de ensino aumentou o interesse dos alunos e a vontade de participar da aula.

e Tecnológica (ROCHA, 2019)	Professora no IFMA, Campus Buriticupu	Integrado (EMI)?	Karl Marx Dante Henrique Moura Marise Ramos Dermeval Saviani	de Administração do IFMA Campus Buriticupu tendo os jogos tradicionais como objeto de análise e discussão enquanto prática corporal.	
Construção de um serious game para abordagem de noções de Direito do Trabalho no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (SILVA, 2020)	Não há menção à linha de pesquisa de Formação superior em Direito e ex-aluno da EPT entre 2006 e 2009	Um serious game seria um instrumento adequado para abordar noções de direito do trabalho na EPT do IFAL?	Paulo Freire Gaudêncio Frigotto Karl Marx Itsván Mészáros Marise Ramos Dermeval Saviani	Serious game "Tripalium" com o objetivo de ensinar e divertir.	Alcançou-se um conjunto de aulas com conteúdo acessível sobre direito do trabalho e um jogo educativo sobre direito do trabalho.
Gamificando o ensino da literatura: uma experiência de jogabilidade no Ensino Médio Integrado com o jogo Crealit (ANDRADE, 2020)	Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica Servidor do Campus Cajazeiras	O uso de mecanismo de jogos podem favorecer o incentivo à leitura de livros clássicos da literatura brasileira?	Flávia Andrade Fialho Paulo Freire Karl Marx Dante Henrique Moura Dermeval Saviani Cleber Cristiano Prodanov Ernani Cesar de Freitas	Desenvolvimento do jogo Crealit aplicado de forma remota a discentes do Ensino Médio Integrado do IFPB e professores da disciplina de literatura	Os resultados indicaram que o ambiente gamificado Crealit promoveu habilidades motivacionais como ferramenta de incentivo à leitura na maioria dos alunos participantes da pesquisa
Modelagem de jogo educacional digital para o ensino e a aprendizagem de matemática básica na Educação Profissional e Tecnológica (MENEZES, 2020)	Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica Professor do IFPE,	Quais são os motivos que levam os estudantes a dimensionarem incorretamente uma estrutura de rede? Por que alguns princípios do raciocínio lógico não	Laurence Bardin Paulo Freire Cleber Cristiano Prodanov Ernani Cesar de Freitas Marise Ramos	Jogo digital "Mundo de João" aplicado a discentes de duas turmas: Curso Técnico em Redes de Computadores na disciplina de primeiro	Os resultados sinalizaram para a necessidade de reforçar a aprendizagem de matemática básica nas turmas iniciais dos cursos em que foi implementado o jogo. O produto educacional demonstrou a capacidade do uso de jogos para imergir o

	Campus Palmares	são considerados no desenvolvimento de códigos?	Dermeval Saviani	período de Fundamentos da Informática e do Curso Técnico de Manutenção de Computadores na disciplina do primeiro período de informática básica.	estudante em uma aprendizagem significativa. Avaliação positiva pela maioria dos estudantes
Estudo do lúdico enquanto metodologia ativa para o ensino de geografia na educação básica e formação integral (LUNARTI, 2020)	Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica Professora da Educação Básica em uma escola estadual.	As práticas pedagógicas desenvolvidas na disciplina de Geografia na escola participante da pesquisa impactam na aprendizagem dos estudantes? Como estas práticas influenciam na aprendizagem? Quais são as principais práticas utilizadas e quais outras práticas poderiam ser implementadas no ensino de Geografia? Como o professor de Geografia utiliza o lúdico em sala de aula para contribuir para a aprendizagem com significado? A disciplina de Geografia contribui na formação para o mundo do trabalho? Como isto poderia acontecer?	Maria Ciavatta Paulo Freire Gaudêncio Frigotto Acacia Zeneida Kuenzer Eva Maria Lakatos Marina de Andrade Marconi José Carlos Libâneo Maria Cecília de Souza Minayo Marco Antônio Moreira Dante Henrique Moura Marise Ramos Dermeval Saviani	Caderno com orientações didáticas para elaboração e confecção de jogos para o ensino de geografia Aplicado questionário diagnóstico a 33 alunos da 2 série do Ensino Médio e entrevista com 5 professores. A partir dos dados coletados, foram criados 5 jogos pelos alunos em parceria com os professores e a pesquisadora. Posteriormente, realizado o produto educacional: caderno com 72 páginas.	Na fase do desenvolvimento dos jogos, notou-se que os alunos que obtinham resultados maiores nas avaliações tradicionais, mostravam maior domínio do conteúdo, entretanto apresentaram mais dificuldade na criatividade. Após a aplicação dos jogos, observou-se que estes foram fundamentais para o aprimoramento do conhecimento em Geografia dos discentes e do seu interesse em participar das atividades da disciplina. A pesquisadora precisou desenvolver sua pesquisa remotamente devido à pandemia do Coronavírus. Acredita que se fosse presencial poderia ter maior engajamento por parte dos discentes.
Práticas educativas de	Práticas	Como trabalhar a	Laurence Bardin	Jogo “Imagem e	Notou-se que o produto aplicado

<p>linguagem e inclusão: estudo de caso de um aluno com transtorno do espectro autista na Educação Profissional e Tecnológica (SOUZA, 2020)</p>	<p>Educativas em Educação Profissional e Tecnológica Não há menção ao vínculo de trabalho da Autora</p>	<p>linguagem e comunicação com um aluno com TEA do curso Médio Integrado Técnico em Agropecuária do campus São Cristóvão?</p>	<p>Maria Ciavatta Gaudêncio Frigotto Maria Cecília de Souza Minayo Eliezer Pacheco Marise Ramos Dermeval Saviani</p>	<p>Interação” desenvolvido e aplicado para uma turma com um aluno com TEA do curso de Agropecuária do EMI.</p>	<p>contribuiu para a aprendizagem do aluno com TEA e sugere-se a possibilidade de replicação para casos análogos.</p>
<p>O jogo pedagógico como ferramenta promotora do ensino em Direito do Consumidor e consumo responsável no Curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio (CIPRIANI, 2021)</p>	<p>Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica Ex-acadêmica do curso de Direito.</p>	<p>Como promover a aprendizagem de Direito do Consumidor e a reflexão sobre Consumo Responsável em estudantes jovens e adultos de Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Administração por meio de um jogo pedagógico?</p>	<p>Zygmunt Bauman Paulo Freire Antônio Carlos Gil Marina de Andrade Marconi Eva Maria Lakatos Maria Cecília de Souza Minayo Jaqueline Moll Marco Antônio Moreira Eliezer Pacheco Dermeval Saviani Lev Semenovitch Vygotsky</p>	<p>Jogo pedagógico Direito & Consumo: o desafio da cidadania Jogo do tipo quiz (perguntas e respostas) com elementos de role playing game (RPG)</p>	<p>A partir dos resultados coletados, concluiu-se que o ensino de Direito do Consumidor possui escassa abordagem e que o Consumo Responsável é contemplado com mais frequência.</p>
<p>Uma sequência didática com a proposta de construção de jogos digitais em genética fundamentada na teoria da aprendizagem significativa (MARIN, 2020)</p>	<p>Não menciona a linha de pesquisa Docente da área de Genética</p>	<p>A construção de jogos digitais pode ser uma estratégia metodológica capaz de contribuir para a aprendizagem significativa de conceitos de sistemas sanguíneos para os estudantes?</p>	<p>Maria Ciavatta Paulo Freire Antônio Carlos Gil</p>	<p>Sequência didática aplicada a uma turma de 19 estudantes com a proposta de produção de jogos digitais pelos estudantes. Aplicado na Escola Estadual Professor Silvio Oliveira dos</p>	<p>A temática articulada ao contexto dos estudantes, por meio da proposta de intervenção, proporcionou evolução conceitual nos conteúdos abordados.</p>

				<p>Santos, município de Campo Grande/MS com alunos do 3º ano do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação – Educação Profissional Técnica de Nível Médio.</p>	
<p>Utilização dos jogos didáticos para o ensino-aprendizagem de conceitos estatísticos em uma turma do Ensino Médio Integrado do IFTO (SILVA, 2021)</p>	<p>Não menciona a linha de pesquisa Pedagogia no Campus Barra do Corda</p>	<p>Como os jogos didáticos podem contribuir com o ensino aprendizagem de conceitos estatísticos em uma turma do Curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio?</p>	<p>Maria Ciavatta Eva Maria Lakatos Marise Ramos</p>	<p>Guia orientador dos jogos propostos durante a pesquisa em que foi aplicada uma sequência didática dividida em 4 momentos com 50 minutos cada com a aplicação de jogos voltados para o ensino da Estatística abordando conteúdos do 1º ano do Ensino Médio com jogos como por exemplo: caça-palavras, jogo da força, caça ao tesouro, quizzes de perguntas e respostas. A pesquisa foi aplicada com 30 alunos do 1º ano do Ensino Médio Técnico em Administração do</p>	<p>Após a aplicação dos jogos, concluiu-se que estes promovem um ensino significativo, apontando possibilidades enquanto ferramenta pedagógica para inserção de uma cultura estatística e incentivo ao desenvolvimento do raciocínio lógico, interpretação e organização de dados, construção de tabelas e gráficos, concepção e compreensão de: espaço amostral, moda, média, mediana e desvio padrão.</p>

<p>Estratégias pedagógicas nas aulas de Língua Portuguesa do Ensino Médio Integrado ao Técnico: reflexões sobre práticas humanizadoras (SILVA, 2020)</p>	<p>Não menciona a linha de pesquisa. Professor de Letras.</p>	<p>Como contextualizar o conteúdo sistematizado das aulas de Língua Portuguesa, para combater dificuldades socioemocionais, a exemplo do suicídio entre os jovens? É possível relacionar afetividade e cognição, na prática da sala de aula, em busca de aprendizagens significativas e humanizadas, que ajudem a diminuir os impactos da violência no ambiente escolar, oportunizando diálogos significativos? Quais propostas socioeducativas podem melhorar a relação professor-aluno? A alteridade docente pode acarretar perda de autoridade? É possível estimular a interdisciplinaridade em prol do desenvolvimento omnilateral dos partícipes da comunidade escolar?</p>	<p>Ricardo Antunes Gaudêncio Frigotto Maria Ciavatta Ivani Fazenda Paulo Freire Acacia Kuenzer Karl Marx Friedrich Engels Itsván Mészáros Eliezer Pacheco Marise Ramos Dermeval Saviani</p>	<p>IFTO, Campus Palmas. Jogo educacional de tabuleiro Resiliência. Coleta de dados realizada com 2 alunos remotamente, devido à pandemia. O jogo criado visa à problematizar questões de interesse socioemocional dos adolescentes.</p>	<p>Confirmou-se que práticas humanizadoras com aulas dialogadas e metodologias com participação ativa dos alunos possibilitam aprendizagem qualitativa.</p>
<p>Trabalho, Ciência, Tecnologia e Cultura: fundamentos da formação omnilateral</p>	<p>Não menciona a linha de pesquisa nem</p>	<p>Quais os desdobramentos teóricos e práticos da aplicação de um jogo educacional digital,</p>	<p>Gaudêncio Frigotto Antonio Gramsci Karl Marx Itsván Mészáros</p>	<p>Jogo educativo "Educação X" aplicado a 33 estudantes do ensino médio.</p>	<p>Receptividade positiva por parte dos estudantes. A compreensão dos conceitos por meio do jogo torna-se condição</p>

<p>aplicados em um jogo educacional digital para estudantes do Ensino Médio e Profissional (OLIVEIRA, 2019)</p>	<p>vínculo institucional.</p>	<p>desenvolvido a partir dos conceitos do trabalho, ciência, tecnologia e cultura, para a compreensão e desenvolvimento de uma formação omnilateral de estudantes do ensino médio e técnico, numa perspectiva contra-hegemônica?</p>	<p>Dermeval Saviani</p>		<p>metodológica e estratégica indispensável para se entender o contexto socioeducacional no qual estão inseridos e assim fomentar ideais contra-hegemônico emancipatórios.</p>
<p>Desenvolvimento e aplicação de um game entre alunos do Campus Sapiroanga do IFSUL envolvendo gestão e organização dos espaços desse campus (MARQUES, 2020)</p>	<p>Gestão e Organização do Espaço Pedagógico em EPT Servidor do Campus Sapiroanga do IFSUL.</p>	<p>Como o desenvolvimento e o uso de um game pode vir a permitir que os alunos compreendam melhor a gestão e a organização do espaço pedagógico do IFSUL - Campus Sapiroanga?</p>	<p>Libâneo Gadotti Romão Prensky Chandler Mátar Mendes Vasconcellos Bissolotti Paiva Gil Duarte Ludke André Grabowski Gramsci Dante Moura Marise Ramos</p>	<p>Jogo em formato de quizzes que visa a englobar a estrutura e o funcionamento do campus para que seus alunos saibam a quem recorrer e onde ir ante às demandas que surjam referentes às atividades inerentes a sua vivência e necessidade pedagógica. Elaborado após consulta a quatro servidores e cinco alunos. Uma parte do jogo consistia no dever do jogador em caminhar pelo campus que foi reproduzido digitalmente através de fotos e planta baixa</p>	<p>Atendeu ao objetivo proposto. O jogo foi bem avaliado pelos participantes e cumpriu com o propósito de explorar a gestão e a organização do espaço pedagógico do IFSUL</p>

<p>Jogo acidente zero: elementos de gamificação para o ensino e aprendizagem de saúde e segurança do trabalho em curso técnico integrado (EINHARDT, 2020)</p>	<p>Não menciona linha de pesquisa Engenheiro civil. Servidor do IFSUL, ocupante do cargo de Engenheiro de Segurança do Trabalho.</p>	<p>De que forma elementos de gamificação podem contribuir com o ensino e aprendizagem de saúde e segurança do trabalho em curso técnico integrado?</p>	<p>Demo Moreira Moran Silveira Fadel Justi Alves Minho Diniz</p>	<p>Jogo de tabuleiro acidente zero, que simula um canteiro de obras e solicita que os alunos resolvam problemas em saúde e segurança do trabalho. O jogo foi aplicado na turma de sexto semestre do Curso Técnico Integrado em Edificações do IFSUL</p>	<p>Os resultados permitem inferir que os elementos de gamificação escolhidos contribuíram para o engajamento comportamental, afetivo, cognitivo e agente dos alunos. Assim, a pesquisa conclui que os elementos de gamificação auxiliam no ensino e aprendizagem de saúde e segurança do trabalho em curso técnico integrado por permitirem o ensino-aprendizagem de maneira interativa, flexível e lúdica e valorizando a aprendizagem pelo erro</p>
<p>Algebraticando na matemática: o jogo digital como um meio de motivação no ensino-aprendizagem da álgebra no Ensino Médio Integrado (RODRIGUES, 2021)</p>	<p>Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica Não menciona o vínculo institucional</p>	<p>A questão central da pesquisa consistiu em buscar e avaliar as contribuições de um jogo digital educativo para a motivação dos estudantes durante as aulas de matemática na disciplina de álgebra.</p>	<p>Gaudêncio Frigotto Maria Ciavatta Marise Ramos Antônio Carlos Gil Marina de Andrade Marconi Dante Henrique Moura Cleber Prodanov Ernani Freitas</p>	<p>Jogo digital educacional com ação voltada em questões de problemas matemáticos, disponibilizado por meio online, que teve como objetivo estimular a motivação dos estudantes no ensino de álgebra.</p>	<p>Nos resultados, pode-se constatar que os alunos ficaram motivados, comprometidos e interessados em realizar a aula com jogos. Concluiu-se que é possível utilizar o jogo digital como ferramenta motivadora no ensino.</p>
<p>Jogo educativo na prática pedagógica: aprendendo administração de medicamentos através da ludicidade. (CALDAS, 2020)</p>	<p>Não menciona a linha de pesquisa. Supervisora de estágios obrigatórios de nível técnico e superior. Enfermeira da</p>	<p>O jogo educativo sobre administração de medicamentos pode ser utilizado como instrumento pedagógico, auxiliando o processo de ensino-aprendizagem na formação de técnicos em enfermagem?</p>	<p>Ricardo Antunes Maria Ciavatta Marise Ramos Ivani Fazenda José Carlos Libâneo Maria Cecília de Souza Minayo Dante Henrique Moura Francisco de Oliveira Dermeval Saviani</p>	<p>Jogo educativo com o conteúdo de Administração de Medicamentos para discentes e docentes do Curso Técnico de Enfermagem. O jogo foi construído durante as aulas da disciplina Fundamentos de Enfermagem I.</p>	<p>As metas do trabalho foram atingidas com a aplicação do jogo. Ao aluno restou claro que seu esforço leva a resultados concretos o que gerou estímulo ao processo de ensino-aprendizagem. No ambiente ficou uma sensação de autoestima nos participantes e a comunicação ficou mais forte.</p>

	UFAL.		Lev Semenovitch Vygotsky	Jogo de tabuleiro, contendo 50 casas, de cores distintas, que possuem cartas correspondentes a cada casa com pontuações de acordo com a complexidade das questões.	
Jogo de tabuleiro quem somos nós? As potencialidades do trabalho educativo dos/as profissionais não docentes na formação humana dos estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (LIMA, 2019)	Não menciona a linha de pesquisa. Servidora técnica administrativa em educação, assistente de alunos, do IFBA, Campus Salvador.	O jogo de tabuleiro pode ser encarado como atividade formativa, lúdica e estratégica no auxílio a mitigação da invisibilidade dos TAEs, podendo contribuir na conscientização, formação e percepção do potencial do trabalho educativo dos(as) profissionais não docentes na formação humana dos(as) estudantes da EPT?	Maria Ciavatta Paulo Freire Gaudêncio Frigotto Marise Ramos Antonio Gramsci Karl Marx Maria Cecília de Souza Minayo Dante Henrique Moura Eliezer Pacheco Vitor Henrique Paro Dermeval Saviani Lev Semenovitch Vygotsky	Jogo de tabuleiro Quem somos nós? relacionado às potencialidades do trabalho educativo dos(as) profissionais não docentes na formação humana dos(as) estudantes da Educação Profissional e Tecnológica, que pode ser implementado em condições reais de ensino.	Através das entrevistas, aferiu-se que os(as) TAEs consideram o seu trabalho como educativo e que a mobilização dos seus saberes contribui para a formação humana dos(as) estudantes. Concluiu-se que o jogo de tabuleiro constitui-se como importante recurso de formação e qualificação profissional, porque auxilia na promoção da aprendizagem, numa atmosfera colaborativa, criativa e lúdica, podendo ser aplicado em diversos contextos formativos (cursos de extensão, salas de aula, visitas de campo, etc).
Kaluanã: um jogo de tabuleiro como recurso para o auxílio do ensino e aprendizagem de algoritmos (ALMEIDA, 2020)	Não menciona a linha de pesquisa nem vínculo institucional.	Não apresenta uma pergunta norteadora ao processo de pesquisa, entretanto afirma que partiu da premissa da dificuldade em ensinar algoritmo aos alunos do primeiro ano.	Karl Marx Friedrich Engels Lev Semenovitch Vygotsky	Jogo de tabuleiro que visa auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de algoritmos, trazendo uma abordagem que busca motivar os estudantes a complementar	O jogo motivou os alunos a querer aprender o conteúdo apresentado. Muitos conceitos foram apresentados pela primeira vez aos estudantes e o fato de aprenderem jogando possibilitou uma maior interação na aprendizagem ativa. Ratificada a ideia de se utilizar a ludicidade no processo ensino-aprendizagem.

				<p>conteúdos vistos em aula.</p> <p>Aplicado a discentes de duas turmas de primeiro ano do Curso Técnico em Informática do Campus Pinheiral do IFRJ totalizando 43 alunos.</p> <p>Para elaboração do jogo foram utilizados conceitos básicos de algoritmos para que o jogo pudesse facilitar sua acessibilidade aos alunos iniciantes do curso técnico, juntamente com elementos pertencentes à cultura indígena brasileira, para que houvesse uma trajetória roteirizada durante percurso do jogo.</p>	<p>Os alunos incorporaram os conceitos com maior facilidade, estimularam o raciocínio, a resolução de problemas, a exploração e investigação, além de enriquecer sua bagagem cultural com a temática indígena.</p>
<p>A orientação profissional vivenciada a partir da gamificação. (MACHADO, 2020)</p>	<p>Práticas educativas em Educação Profissional e Tecnológica. Psicóloga</p>	<p>Como o processo de orientação profissional intermediado por elementos da gamificação, pode se tornar mais envolvente e eficaz aos estudantes da educação profissional e tecnológica, a fim de auxiliá-los no processo de reflexão e</p>	<p>Laurence Bardin Marco Antônio Moreira Eva Maria Lakatos Dante Henrique Moura Marise Ramos</p>	<p>Jogo GamIFique - Orientação Profissional com Jogos. A intervenção foi realizada com dezoito estudantes do 1º e 3º anos do Ensino Médio Integrado ao curso Técnico em Edificações, e contou</p>	<p>Aumento do interesse dos estudantes em conhecer sobre as atribuições que a habilitação profissional poderá lhes oferecer, ampliação do comportamento exploratório em relação às oportunidades que o curso poderá proporcionar em relação à empregabilidade e a verticalização da formação, bem como em relação ao autoconhecimento, onde os</p>

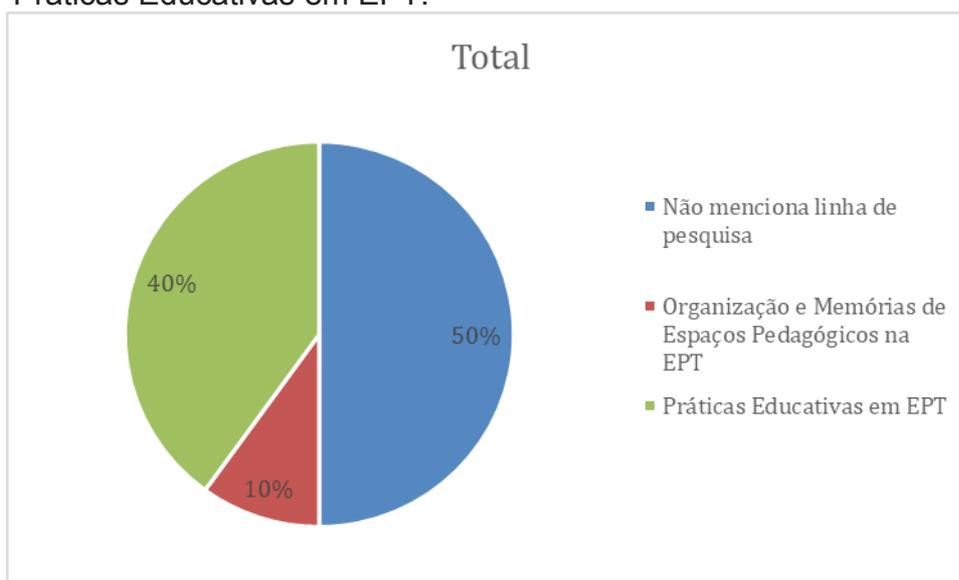
		amadurecimento das suas inclinações e escolhas profissionais?		<p>também com estudantes egressos dessa formação, servidores docentes e técnico-administrativos em educação e monitores de disciplinas práticas que atuam na área da construção civil no IFCE campus Juazeiro do Norte.</p>	<p>participantes puderam refletir sobre suas habilidades e os conhecimentos que desenvolveram em relação a essa área de formação.</p> <p>A avaliação de percepção dos estudantes sobre a intervenção indicou que o processo de orientação profissional com gamificação foi útil para que eles pudessem compreender de forma mais dinâmica como se dá a atuação do profissional Técnico em Edificações, seus desafios e oportunidades de trabalho, provocando também a reflexão sobre o significado que a formação tem para cada um deles.</p> <p>Os resultados corroboram com a hipótese de que a utilização da gamificação é útil e viável em processos de orientação profissional, tornando-a mais dinâmica e proporcionando a experimentação de papéis profissionais com engajamento e emoção, facilitando o processo de reflexão, amadurecimento e desenvolvimento da identidade profissional entre os estudantes da EPT, por proporcionar a imersão em situações semelhantes à dinâmica real das profissões</p>
--	--	---	--	---	--

Fonte: Elaborado pelos Autores, (2021).

Nota: Dados obtidos no Observatório ProfEPT, sobre dissertações defendidas no programa. A pesquisa foi realizada com a palavra de busca “game” e foi efetivada em 05 /12/2021.

O programa de mestrado ProfEPT está organizado em duas linhas de pesquisas: Práticas educativas em EPT e Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na EPT. O resultado desta pesquisa, apresentado na figura 1, revela que a maioria das dissertações pesquisadas não mencionou expressamente a linha de pesquisa em que se encaixa, entretanto denota-se da leitura das dissertações que a maioria encontra-se na linha Práticas Educativas em EPT, especialmente pela ideia de propor uma metodologia a ser empregada em espaços formais para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, o que pode-se inferir mesmo observando as que mencionaram expressamente a linha em que o trabalho é inserido. Ademais, nota-se que a maioria das dissertações consultadas cujos autores mencionaram seu vínculo profissional são servidores públicos de Instituto Federal, como apresentado na figura 2. O programa ProfEPT disponibiliza metade das vagas aos servidores da RFEPT e metade para ampla concorrência.

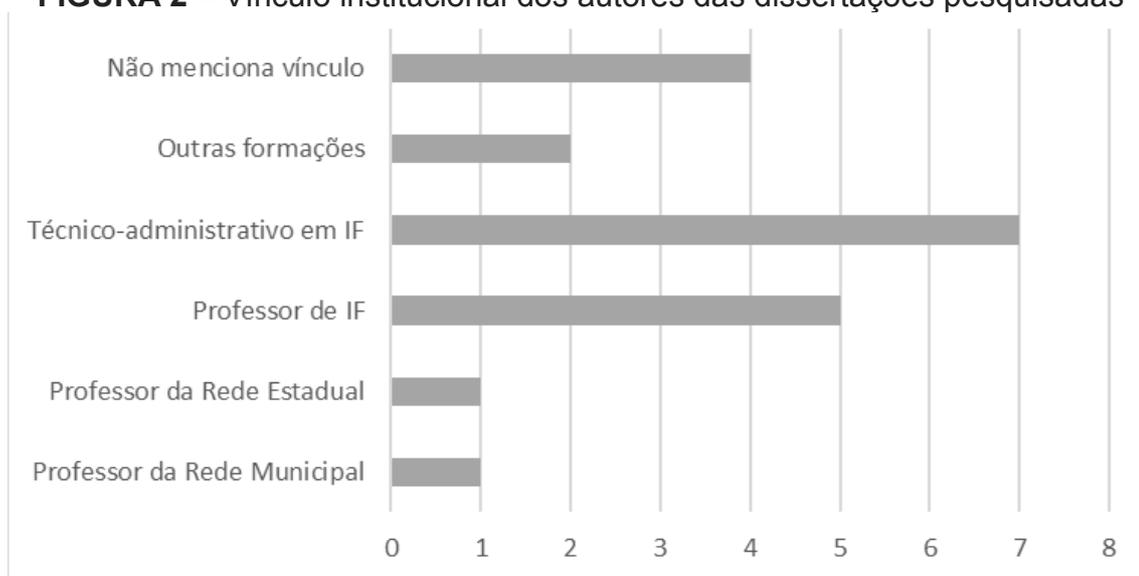
FIGURA 1 – Linhas de pesquisa do mestrado ProfEPT das dissertações pesquisadas entre os anos de 2019 e 2021: 1) Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na EPT; 2) Práticas Educativas em EPT.



Fonte: Elaborado pelos autores, (2021) .

Nota: Dados obtidos no Observatório ProfEPT, sobre dissertações defendidas no programa. A pesquisa foi realizada com a palavra de busca “game” e foi efetivada em 05 /12/2021.

FIGURA 2 – Vínculo institucional dos autores das dissertações pesquisadas

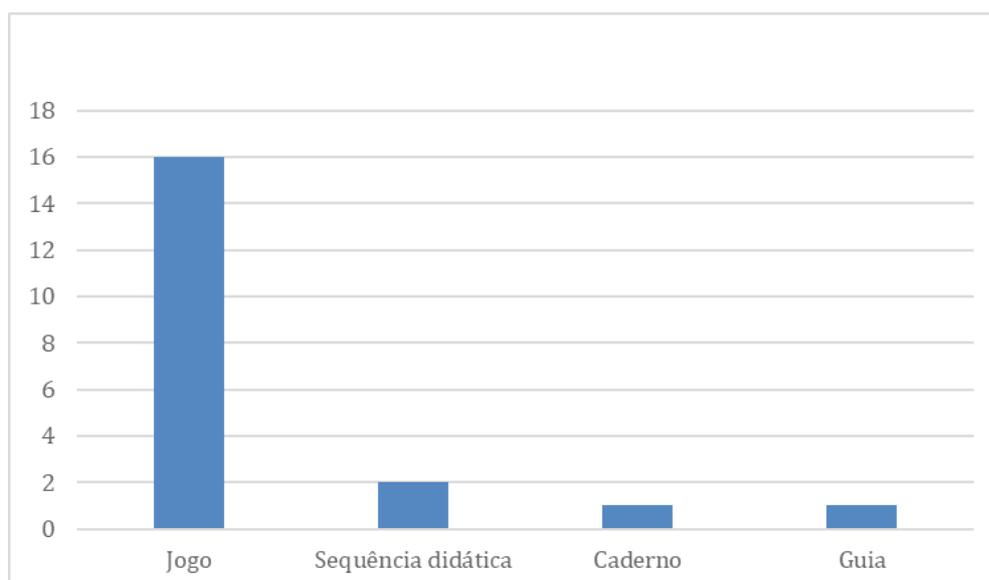


Fonte: Elaborado pelos autores, (2021).

Nota: Dados obtidos no Observatório ProfEPT, sobre dissertações defendidas no programa. A pesquisa foi realizada com a palavra de busca “game” e foi efetivada em 05 /12/2021.

O Programa de Mestrado ProfEPT, exige como um dos requisitos para aprovação, o desenvolvimento, aplicação e validação de um produto educacional que visa atender alguma necessidade do *lócus* da pesquisa. Analisando, portanto, as dissertações pesquisadas, nota-se que na maioria o produto educacional apresentado foi jogo, como apresentado na Figura 3. É possível concluir que a maioria das dissertações pesquisadas discutiu no trabalho a importância dos jogos educacionais no processo ensino-aprendizagem e comprovou mediante criação do produto nesses termos aplicando e validando seu trabalho.

FIGURA 3 -Tipologia dos Produtos Educacionais Aplicados e Validados



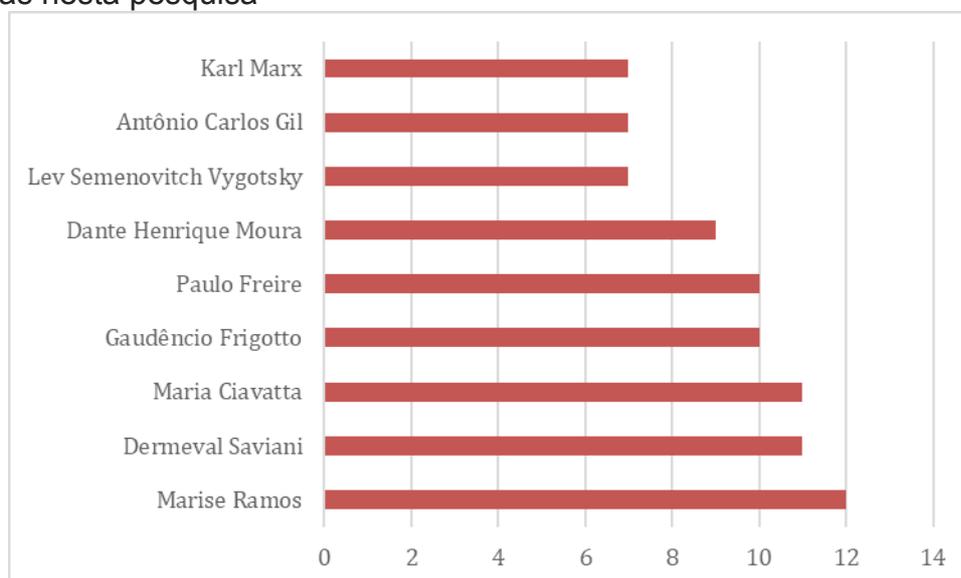
Fonte: Elaborado pelos autores, (2021).

Nota: Dados obtidos no Observatório ProfEPT, sobre dissertações defendidas no programa. A pesquisa foi realizada com a palavra de busca “game” e foi efetivada em 05 /12/2021.

Ademais, esta pesquisa propõe também identificar os principais autores referenciais teóricos das dissertações estudadas que estão apresentados na figura 4. Foram selecionados os autores com referências em mais sete dissertações correspondente a 35% das dissertações selecionadas. Pode-se notar que se destacam os teóricos da Educação: Marise Ramos, Dermeval Saviani, Maria Ciavatta, Gaudêncio Frigotto, Paulo Freire, Dante Henrique Moura, Lev Semenovitch Vygotsky e ainda Antônio Carlos Gil e Karl Marx.

É importante destacar que os autores das dissertações elencadas nesta pesquisa utilizaram a fundamentação teórica apresentada nas Bases Conceituais da Educação Profissional e Tecnológica empregada no ProfEPT, o que indica que há o diálogo entre as pesquisas desenvolvidas pelos mestrandos do programa com autores fundamentais do programa.

FIGURA 4 – Os teóricos que mais aparecem referenciados nas dissertações estudadas nesta pesquisa



Fonte: Elaborado pelos autores, (2021).

Nota: Dados obtidos no Observatório ProfEPT, sobre dissertações defendidas no programa. A pesquisa foi realizada com a palavra de busca “game” e foi efetivada em 05/12/2021.

É importante destacar ainda os autores e as fontes referenciais teóricos específicos ao tema objeto de estudo, os jogos educacionais. Assim, vislumbra-se autores como Busarello (2016, p. 9), que bem define a “experiência narrativa” advinda do viver um jogo educacional como “uma experiência cognitiva que se traduz em um produto emocional e sensorial, uma vez que o indivíduo se envolve em uma vida estruturada e articulada, fora do mundo comum”.

Há que se constatar que das dissertações selecionadas, 18 propuseram discutir diretamente a aplicação dos jogos educacionais como alternativa pedagógica apresentando como produto educacional jogos. Cinco das dissertações selecionadas não focaram somente nos jogos educacionais e sim buscaram discutir metodologias, sequências didáticas, o agir do servidor público, etc, entretanto não foram excluídas da pesquisa, pois sua relevância na discussão sobre a aplicação de jogos como auxiliar no processo ensino-aprendizagem subsistiu nos respectivos produtos apresentados e validados.

Por fim, destacaram-se as áreas de conhecimento/disciplinas/atuação

profissional abordadas nas dissertações pesquisadas, quais sejam Língua Portuguesa, Telecomunicações, Formação Humana Integral na EPT, Direito, Literatura, Matemática, Geografia, Práticas Educativas para Inclusão, Genética, Estatística, Gestão, Segurança do Trabalho, Enfermagem, o trabalho dos servidores técnico-administrativos, Informática, Orientação Profissional e Lógica. Essa seleção diversificada de áreas do conhecimento nos permite inferir a comprovação da eficácia da utilização dos jogos educacionais pré-selecionados fielmente a cumprir seu desiderato na estimulação do processo ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa foi proposta para estudar as dissertações defendidas no Programa de Mestrado ProfEPT entre 2019 e 2021 que discutiram a aplicação de jogos educacionais como alternativa pedagógica para auxiliar no processo ensino-aprendizagem.

O desenvolvimento da pesquisa permitiu identificar que os jogos educacionais se selecionados e trabalhados com o propósito dentro do escopo do processo ensino-aprendizagem são altamente eficazes, pois permitem o aprendizado de forma lúdica, estimulando a criatividade, o desenvolvimento cognitivo, social, e emocional dos participantes. Ademais, os dados coletados serão auxílio para o desenvolvimento do produto educacional da primeira autora na dissertação que será produzida como requisito para aprovação no ProfEPT.

Sugere-se a replicação dos dados da pesquisa com fins de incentivar a utilização de jogos educacionais nos espaços formais e não formais de educação para incentivar o desenvolvimento do discente e aprimorar o processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, T.F.; **Kaluanã: um jogo de tabuleiro como recurso para o auxílio do ensino e aprendizagem de algoritmos.** 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal do Rio de Janeiro, Campus Mesquita, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9666847. Acesso em 02 dez. 2021.

ANDRADE, D.E.S.; **Gamificando o ensino da literatura: uma experiência de jogabilidade no Ensino Médio Integrado com o jogo Crealit.** 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Pernambuco, Campus Salgueiro, 2020. Disponível em: <https://releia.ifsertao-pe.edu.br/jspui/handle/123456789/639>. Acesso em 27 nov. 2021.

ANTUNES, C.; **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Ed. Vozes, 2014.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 03 dez. 2021.

BUSARELLO, R.I.; **Gamification: princípios e estratégias.** São Paulo: Pimenta

Cultural, 2016. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamificati on.pdf. Acesso em 05 dez. 2021.

CALDAS, M.A.G.; **Jogo educativo na prática pedagógica: aprendendo administração de medicamentos através da ludicidade**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9932938. Acesso em 02 dez. 2021.

CARNEIRO, K.T.; **Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários**. 273 f. Tese (Doutorado em Educação Escolar). Unesp - Universidade Estadual Paulista, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/126576/000840705.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 03 dez. 2021.

CIPRIANI, F.; **O jogo pedagógico como ferramenta promotora do ensino em Direito do Consumidor e consumo responsável no curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio**. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Campus Porto Alegre, 2021. Disponível em: <https://dspace.ifrs.edu.br/xmlui/handle/123456789/441>. Acesso em 30 nov. 2021.

EINHARDT, L.W.; **Jogo acidente zero: elementos de gamificação para o ensino e aprendizagem de saúde e segurança do trabalho em curso técnico integrado**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Charqueadas, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.xhtml?popup=true&id_trabalho=10918536. Acesso em 01º dez. 2021.

FREIRE, P.; **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em 03 dez. 2021.

GIL, C.A. ;**Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

KISHIMOTO, T.M.(Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed: Cortez. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brnquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em 03 dez. 2021.

LIMA, S.E.AL.; **Jogo de tabuleiro Quem somos nós? As potencialidades do trabalho educativo dos/as profissionais não docentes na formação humana dos estudantes da Educação Profissional e Tecnológica**. 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional em Educação Profissional e Tecnológica) -

Instituto Federal da Bahia, Campus Salvador, 2019. Disponível em: <https://portal.ifba.edu.br/profept/pdfs/dissertacoes/turma1/dissertacao-silvia-elaine-almeida-lima.pdf>. Acesso em 02 dez. 2021.

LUNARTI, E.A.P.; **Estudo do lúdico enquanto metodologia ativa para o ensino de Geografia na educação básica e formação integral**. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal Goiano, Campus Morrinhos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1467/1/ESTUDO%20DO%20L%C3%9ADICO%20ENQUANTO%20METODOLOGIA%20ATIVA%20PARA%20O%20ENSINO%20DE%20GEOGRAFIA%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20B%C3%81SICA%20E%20FORMA%C3%87%C3%83O%20INTEGRAL.pdf>. Acesso em 27 nov. 2021.

MACHADO, Y.F.; **A orientação profissional vivenciada a partir da gamificação**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional em Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Pernambuco, Campus Salgueiro, 2020. Disponível em: <https://releia.ifsertao-pe.edu.br/jspui/bitstream/123456789/624/3/A%20ORIENTA%C3%87%C3%83O%20PROFISSIONAL%20VIVENCIADA%20A%20PARTIR%20DA%20GAMIFICA%C3%87%C3%83O.pdf>. Acesso em 02 dez. 2021.

MARCONI, M.A.; LAKATOS, E.M.; **Metodologia do trabalho científico**. 9 ed. Atlas, 2021. 256 p.

MARIN, G.R.B.; **Uma sequência didática com a proposta de construção de jogos digitais em Genética fundamentada na Teoria da Aprendizagem Significativa**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Mato Grosso do Sul, Campus Campo Grande, 2020. Disponível em https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9245920. Acesso em 30 nov. 2021.

MARQUES, J.L.V.; **Desenvolvimento e aplicação de um game entre alunos do Campus Sapiroanga do IFSUL envolvendo gestão e organização dos espaços desse campus**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Charqueadas, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.xhtml?popup=true&id_trabalho=9115773. Acesso em 01º dez. 2021.

MENEZES, D.L.; **Modelagem de jogo educacional digital para o ensino e a aprendizagem de matemática básica na educação profissional e tecnológica**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação da Paraíba, Campus João Pessoa, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/1064>. Acesso em 27 nov. 2021.

MORATORI, P.B.; **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 33 f. Trabalho de conclusão (Mestrado em Informática aplicada à Educação). UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4675248/mod_resource/content/1/Por%20que%20utilizar%20Jogos%20Educativos%20no%20processo%20de%20ensino%20aprendizagem%20.pdf. Acesso em 03 dez. 2021.

OLIVEIRA, I.C.R.; **Trabalho, Ciência, Tecnologia e Cultura: fundamentos da formação omnilateral aplicados em um jogo educacional digital para estudantes do ensino médio e profissional.** 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal da Bahia, Campus Salvador, 2019. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/570004>. Acesso em 01º dez. 2021.

OLIVEIRA, S.C.; **Jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem de direito no Curso de Tecnologia em Organização de Serviços Judiciários.** 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal do Amazonas, Campus Manaus, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/bitstream/4321/369/1/Jogo%20de%20tabuleiro%20no%20processo%20de%20ensino-aprendizagem%20de%20direito%20no%20curso%20de%20Tecnologia%20em%20Organiza%20c3%a7%20c3%a3o%20de%20Servi%20c3%a7os%20Judici%20c3%a1rios.pdf>. Acesso em 02 dez. 2021.

PALMEIRA, A.A.; **Gêneros textuais na formação dos sujeitos na Educação Profissional: investigação das práticas integradoras de leitura no Ensino Médio Integrado do IFS Campus Aracaju.** 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe, Campus Aracaju, 2020. Disponível em: <https://obsprofep.midi.upt.iftm.edu.br/Egressos>. Acesso em 24 nov. 2021.

RIBEIRO, A.F.S.; **Jogo Educativo Digital como apoio no processo de construção do conhecimento: possibilidades e potencialidades ao ensino de Sistema de Telecomunicações.** 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal Goiano, Morrinhos, 2019. Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/659/3/disserta%20c3%a7%20c3%a3o_Altair%20F%20c3%a1bio%20Silv%20c3%a9rio%20Ribeiro.pdf. Acesso em 24 nov. 2021.

ROCHA, A.C.; **O lugar dos jogos tradicionais na formação integral dos estudantes na Educação Profissional e Tecnológica.** 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal do Rio Grande do Norte, Campus Mossoró, 2019. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9109950. Acesso em 24 nov. 2021.

RODRIGUES, L.M.; **Algebraticando na matemática: o jogo digital com um meio de motivação no ensino-aprendizado da álgebra no Ensino Médio Integrado.**

2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Mato Grosso do Sul, Campus Campo Grande, 2021. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.xhtml?popup=true&id_trabalho=10973283. Acesso em 02 dez. 2021.

SILVA, C.F.; **Construção de um *serious game* para abordagem de noções de direito do trabalho no contexto da Educação Profissional e Tecnológica**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Alagoas, Campus Benedito Bentes, 2020. Disponível em: <file:///C:/Users/rhean/Downloads/Dissertac%20a%20o.pdf>. Acesso em 25 nov. 2021.

SILVA, I.O.; **Utilização dos jogos didáticos para o ensino aprendizagem de conceitos estatísticos em uma turma de Ensino Médio Integrado do IFTO**. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal do Tocantins, Campus Palmas, 2021. Disponível em: <http://www.ifto.edu.br/profept/dissertacoes/dissertacao-islani-silva-maia.pdf/view>. Acesso em 01º dez. 2021.

SILVA, Í.C.; **Estratégias pedagógicas nas aulas de Língua Portuguesa do Ensino Médio Integrado ao Técnico: reflexões sobre práticas humanizadoras**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió. 2020. Disponível em: <https://www2.ifal.edu.br/profept/dissertacoes/arquivos-das-dissertacoes-profept/DissertaolTALOfinalizada.Final.pdf>. Acesso em 01º dez. 2021.

SOUZA, E.S.; **Práticas educativas de linguagem e inclusão: Estudo de caso de um aluno com Transtorno do Espectro Autista na Educação Profissional e Tecnológica**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Rede Nacional de Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Sergipe, Campus Aracaju, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9284833. Acesso em 27 nov. 2021.

TUMELERO, N.; **Pesquisa aplicada: material completo, com exemplos e características**. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/pesquisa-aplicada/>. Acesso em 09 dez. 2021.

VYGOTSKY, L.S.; **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2007, 224p.