



## A Gamificação como estratégia para as práticas educativas da educação profissional tecnológica (EPT): contribuições e desafios

*Jackeline de Araujo Barreto Pessanha, André Fernando Uébe Mansur*



**Introdução:** Atualmente no âmbito educacional, os professores estão buscando melhorias em sua formação docente, mais capacitação e qualificação, isso devido ao avanço tecnológico, esse que possibilitou a criação de novas ferramentas de ensino, maior disponibilidade de informação e recursos a serem utilizados em sala de aula. Diante disso, esse estudo trás como problemática investigar como uma estratégia pedagógica, baseada na metodologia da gamificação, pode contribuir com as práticas educativas inovadoras e engajadoras no processo de ensino da Educação Profissional Tecnológica - EPT. **Objetivo geral:** Apresentar uma estratégia pedagógica baseada no conceito de gamificação, para as práticas educativas dos professores em um curso técnico de uma instituição federal de educação profissional e tecnológica. **Objetivos específicos:** a) Discutir a utilização da gamificação como prática pedagógica na EPT; b) Identificar inquietações e dificuldades dos professores para uma atuação inovadora; c) Apresentar contribuições e desafios da gamificação no ambiente educativo; d) Descrever sugestões de ferramentas gamificadas aos docentes; e) Avaliar o grau de contribuição nas práticas educativas, após a experiência da oficina. **Metodologia:** Uma pesquisa de natureza aplicada descritiva, onde utilizou-se alguns descritores durante o levantamento bibliográfico, como: gamificação, práticas educativas, inovação, entre outros. Sendo o estado da arte essencial para validar e mapear a relevância do tema para a educação. Almeja-se a aplicação de questionários com os docentes, disponibilizado via formulário eletrônico, enviado por meio do *Google forms*, aos em média 30 (trinta) professores de um curso técnico, em torno da metodologia da Gamificação, e a partir de um produto educacional, em formato de oficina, intitulada: Gamificação nas Práticas Educativas da EPT, em um ambiente gamificado, apresentar contribuições e desafios da gamificação para utilização nas práticas educativas. **Resultados e discussão:** Esperam-se que a utilização da gamificação na educação promova aulas mais produtivas e atrativas, promova a motivação e interesse em aprender, seja capaz de gerar o conhecimento no espaço escolar, possibilitando revelar um novo perfil docente em suas práticas educativas. **Conclusão:** Conclui-se que essa pesquisa contribuirá para uma reflexão sobre a utilização da gamificação como estratégia pedagógica, promover diversos benefícios nas práticas educativas dos docentes, como a diversificação nos métodos de ensino, as trocas de experiência no contexto escolar, tornar esses espaços mais dinâmicos, interativos e divertidos, estimular o aprender e a aquisição de novos conhecimentos.

*Instituição do Programa de PG: Instituição Federal Fluminense/ PROFEPT*

