



A EPT EM JOGO: GAMIFICAÇÃO, ENSINO E EXTENSÃO NOS CAMPI DO IFNMG

Juliano Gonçalves de Aquino

Resumo: A pesquisa consiste em observar as estratégias metodológicas utilizadas nas atividades de extensão ofertadas nos campi do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (2013-2018), apontando para a importância de se incorporar metodologias ativas, como a *gamificação*. Nesse sentido, utilizou-se de referencial bibliográfico que versasse sobre os conceitos de metodologias ativas, gamificação e EPT. Como critério de seleção da literatura, optou-se por trabalhos de pesquisadores de maior projeção na temática, além de serem selecionados artigos na plataforma *Google Acadêmico* que discutissem a temática da *gamificação* e os usos dessa estratégia pedagógica no ensino profissional e técnico. Os caminhos da pesquisa apontaram para o potencial que as ferramentas pedagógicas gamificadas podem representar nos processos de integração escola-sociedade.

Palavras-Chave: Gamificação. Metodologias Ativas. Educação Profissional e Tecnológica.

1. INTRODUÇÃO

Tradicionalmente, as atividades extensionistas nas universidades são pautadas pelo estabelecimento de íntimas relações dialógicas entre o saber concebido nas instituições de ensino e os conhecimentos produzidos no cotidiano social. Integrou de forma derradeira o famoso “tripé” da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão), colocando-se alicerçada por uma natureza interdisciplinar e dinâmica nas atividades que extrapolam os espaços formais das universidades.

Silva e Ackermann (2019) estruturaram uma interessante abordagem histórica do processo de inserção da extensão no contexto universitário brasileiro, atendo-se às especificidades dos institutos federais. Para eles, somente a partir do processo de redemocratização da década de 1980 é que esta visão de atividades

extensionistas superou o caráter elitista e assistencialista dos projetos desenvolvidos extracampi.

Hoje, além de levar múltiplas aprendizagens desenvolvidas no mundo acadêmico à realidades não-universitárias, a extensão possibilita ao público a que atende uma troca democratizada de saberes e conhecimentos, tendo em vista que lida diretamente com as reais necessidades sociais de uma dado agrupamento coletivo específico. Por meio de projetos, palestras, viagens, atividades culturais, eventos científicos, os projetos de extensão colocam-se como um instrumento de transformação social, proporcionando aos alunos uma “formação mais qualificada, humanizada e inclusiva” (RIBEIRO *et al*, 2018).

Nos institutos federais, a extensão ganha ainda mais relevância na medida em que intenta impactar na economia e no mundo do trabalho locais e regionais. O Conselho Nacional das Instituições Federais de Educação Profissional e Tecnológica define as atividades extensionistas, nesse sentido, como

processo educativo, cultural, social, científico e tecnológico que promove a interação entre as instituições, os segmentos sociais e o mundo do trabalho com ênfase na produção, desenvolvimento e difusão de conhecimentos científicos e tecnológicos visando o desenvolvimento socioeconômico sustentável local e regional (CONIF, 2013, p. 16).

Tamanho a importância das atividades de extensão nos cursos universitários, tem-se discutido sua inserção na curricularização, especificamente, propondo-se incluir um total de no mínimo 10% da carga horária total dos cursos de graduação direcionados a atividades extensionistas (BRASIL, 2014). No olhar de Ribeiro *et al* (2018), o processo em tela traz em seu bojo a ideia da “ressignificação do conceito de extensão”, no sentido de que demandará epistemologias plurais no atendimento às demandas sociais do público atendido pelas instituições de ensino.

É esse o contexto em que a presente pesquisa intenta enveredar, chamando a atenção para a necessidade de se constituir metodologias dinâmicas e atraentes dentro das concepções de projetos de extensão. Notadamente, as metodologias que envolvam atividades pedagógicas gamificadas podem se apresentar como interessantes instrumentos que, ao mesmo tempo em que atrairiam os acadêmicos ao engajamento nas atividades de extensão, possibilitariam também o envolvimento

da sociedade num processo intrínseco de troca de saberes. Nesse sentido, propôs-se lançar considerações acerca da importância da *gamificação* enquanto estratégia metodológica de ensino nas diversas modalidades de educação, atentando-se para o seu uso nas atividades de extensão ofertadas nos Campi do Instituto Federal do Norte de Minas – IFNMG.

A partir desse entendimento, estruturou-se um problema de pesquisa diretamente relacionado às novas metodologias utilizadas nessa modalidade de ensino: como a *gamificação* pode potencializar as atividades extensionistas no Instituto Federal do Norte de Minas Gerais?

Essa pergunta fez com que se aproximasse dos estudos acerca das aprendizagens por meio das metodologias ativas e a perscrutar os “cenários” da *gamificação*, campo ainda recém estruturado nas academias brasileiras. A imersão ao “mundo da gamificação” deu-se por meio de leituras de pesquisadores já renomados no tema, como Lyn Alves (2008; 2010; 2014) e Eliane Schlemmer (2018), e que encabeçam grupos de estudos pelo país, além de observar o que a academia está produzindo nos últimos anos sobre as atividades pedagógicas gamificadas na educação profissional e tecnológica. Foi necessário também que fizesse incursão nos projetos estruturados no âmbito dos campi do IFNMG para que se pudesse averiguar quais as principais estratégias metodológicas utilizadas nas atividades que envolvam a comunidade a que estão inseridos.

À guisa de conclusão, sem ter a pretensão de trazer respostas definitivas, apontou-se para os caminhos da *gamificação* enquanto facilitadores pedagógicos nas atividades que integram os IFs e a comunidade local por meios das atividades extensionistas. A literatura que trata do tema destaca que a *gamificação* permite inovar as metodologias de ensino “criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento, proporcionando graus de imersão e diversão que dificilmente são atingidos pelos métodos tradicionais” (MASSI, 2017, p. 20). Na Educação Profissional e Tecnológica, diante dos novos arranjos técnicos no mundo do trabalho e, inserida num público atravessado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação Digitais – TDIC’s, a *gamificação* enquanto metodologia ativa poderia ampliar o alcance das atividades de extensão, tornando-as ainda mais atraentes ao público-alvo.

2. METODOLOGIA

Objetivando responder ao problema de pesquisa, adotou-se a metodologia qualitativa e de enfoque exploratório. Foram explorados textos da literatura que discutem a *gamificação* na Educação Básica e no ensino técnico, com o intuito de sustentar um discurso sobre a íntima relação entre as novas tecnologias e seu uso no contexto escolar.

A literatura que compõe o *corpus* do trabalho foi estruturada por meio dos critérios relevância e recência. Autores como Lyn Alves (2008; 2010; 2014) e Eliane Schlemmer (2018) foram tomados como referência básica para construirmos um entendimento sobre a *gamificação*/processos gamificados na educação. Também consubstanciaram nossa argumentação, artigos escolhidos na plataforma *Google Acadêmico*, considerando-se sua abrangência e pluralidade de fontes, escritos e publicados entre os anos 2015 a 2021, por trazerem olhares mais atuais sobre a utilização da *gamificação* nos espaços escolares e, especialmente na Educação Profissional e Tecnológica. Selecionamos 12 artigos, a partir do que seus resumos nos apresentavam acerca de suas propostas e abordagens.

Legislações (leis, decretos e documentos produzidos pelo próprio IF) também compõem as fontes de análise desse trabalho, das quais abstraímos particularidades das instituições que ofertam cursos na modalidade da educação técnica. Objetivando averiguar as metodologias utilizadas nos projetos extensionistas, observamos os projetos disponibilizados no sítio do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, constando propostas dos 11 campi que integram esse instituto federal (Almenara, Araçuaí, Arinos, Diamantina, Janaúba, Januária, Montes Claros, Pirapora, Porteirinha, Salinas e Teófilo Otoni). Como recorte temporal, adotamos o período de 2013 a 2018, opção esta que está intimamente ligada ao material que o site nos disponibilizou. O escopo é identificar quais desses projetos de extensão fizeram uso da *gamificação* em suas metodologias estruturadoras.

Entrecruzar as fontes de investigação presentes nos documentos oficiais do IF com a literatura que discute os temas *gamificação*, metodologias ativas e EPT, possibilitou a construção de um discurso em defesa da utilização de estratégias mais

lúdicas nas atividades que envolvam os processos formativos estabelecidos a partir da interação escola-sociedade.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Um dos grandes desafios na contemporaneidade atinente à Educação é construir processos pedagógicos que, ao mesmo tempo em que sejam atraentes e consigam envolver o público plural do ambiente de sala de aula, também não percam a função de facilitadores do processo de ensino e aprendizagem. Enquanto espaço privilegiado para que aconteça a formação de indivíduos autônomos atuantes na sociedade em que vivem, conhecedores de seus papéis sociais e cumpridores dos dispositivos acordados nos mais diversos territórios de sociabilidades, a escola/instituições de ensino do século XXI tem sido problematizados e, na maioria das vezes, colocados em cheque: estaria ela, de fato exercendo suas funções sociais? Essa função condiz com as necessidades que esta “sociedade conectada” demanda?

São essas algumas das inquietações que impulsionam a pensar os ambientes escolares e seus processos formativos e que, em seu bojo, levou à construção de um problema de pesquisa que, longe de encerrar em si mesmo, intenta contribuir para o debate sobre a resignificação das práticas escolares. Esses elementos suscitados implicaram, necessariamente, na busca por caminhos metodológicos investigativos que pudessem trazer um vislumbre dos discursos por trás daquilo que se espera como “respostas”. Como primeiro passo nessa empreitada, recorreu-se à pesquisas que se debruçaram sobre temáticas como *metodologias ativas*, *gamificação* e *educação profissional e tecnológica (EPT)*.

A leitura atenta dos textos contribuiu na construção do arcabouço teórico necessário para alicerçar nossos argumentos acerca da *gamificação* na educação. Não obstante esta temática colocar-se como relativamente nova nos debates acadêmicos no Brasil (década de 1990 fixando o início das investigações sobre os games dentro das universidades brasileiras), a pesquisa nas principais plataformas/repositórios nos mostrou que muitos trabalhos já foram/estão sendo desenvolvidos e contribuem para se criar um campo em franca expansão, com estudos nas mais diversas áreas.

3.1 Metodologias ativas e a *gamificação*

Quando se discute as práticas pedagógicas implementadas em ambientes formativos (e fora deles), um dos conceitos-chave que nos vem é o de metodologias ativas. Trata-se de uma nova abordagem na maneira de como se ensina e aprende por meio, sobretudo, das novas tecnologias digitais nesse mundo interconectado a que estamos imersos.

O entendimento acerca das metodologias ativas é o de que, no processo ensino e aprendizagem, o professor intenta construir contextos de participação em que o aluno torna-se um construtor de suas próprias habilidades, de modo colaborativo, pautando-se, principalmente, em instrumentos que o leve à resolução de problemas, ao raciocínio lógico, a argumentar de forma clara e pontual e, sobretudo, ser protagonista de suas próprias aprendizagens. Sobre a relação intrínseca entre as metodologias ativas e a aprendizagem, Volpato e Dias destacam que

a utilização das metodologias ativas pode favorecer a autonomia do educando tanto na educação presencial, quanto na modalidade a distância, favorecendo a curiosidade, estimulando na tomada de decisões individuais e coletivas, provenientes das atividades oriundas da prática social e em contextos do aluno (VOLPATO; DIAS, 2017, p. 05)

Enquanto docentes, é preciso perceber que esses recursos a que se denominam metodologias ativas podem conduzir a produção de contextos propícios ao aprendizado, não mais centrados na imagem figurativa do professor detentor do conhecimento a ser transmitido. Destarte, a utilização consciente e responsável de dispositivos interativos e mais lúdicos nos espaços escolares pode delinear experiências significativas de aprendizagens, auxiliando os discentes no seu desenvolvimento pessoal e intelectual. Comunga-se, neste trabalho, da tese da pesquisadora Lynn Alves, um dos grandes expoentes entre os estudiosos da *gamificação* na educação, para quem as mídias, como os jogos digitais/atividades gamificadas, constituiriam espaços de aprendizagem que atuam como “mecanismos de educação para a cidadania” (TORRES; ALVES, 2017).

Os avanços tecnológicos, nesse sentido, proporcionam alternativas atraentes para que a aprendizagem possa ser construída por meio de produtos tecnológicos

que possibilitem novas situações e configurações, tais como realidades aumentadas, visitas virtuais, aplicativos e plataformas digitais (*Google sala de aula*, *Google Meet*), elaboração de atividades pedagógicas gamificadas, dentre outras tantas possibilidades. Objeto das considerações ora apresentadas, a *gamificação* será aqui melhor definida, para que possamos discutir os alcances no Ensino Profissional e Técnico.

De acordo com Schlemmer (2018) a *gamificação*, não obstante ter se originado no mundo empresarial e treinamentos corporativos, na educação pode ser definida como propostas pedagógicas fundamentadas nas técnicas comuns aos games em “situações de não jogo”. Independente do formato (quando se cria um sistema de pontuações, recompensas, ou ainda elaborando-se uma narrativa com cenários específicos, ou mesmo em atividades menos elaboradas onde se estimulam a competição entre alunos), a ideia da *gamificação* é motivar os participantes a terem contato com conteúdos por intermédio da ludicidade. Em termos conceituais, esse trabalho entende a *gamificação* ainda consoante ao que propõe Schlemmer (2018), para quem o processo envolveria tanto o desenvolvimento de um game como a construção de processos gamificados.

3.2 Gamificação e o ensino técnico e profissional – estudo de caso

É importante que se situe a EPT no contexto educacional brasileiro, antes de se propor articulações às metodologias pedagógicas gamificadas. Não se trata, porém, de um histórico dessa modalidade, mas de estabelecer alguns elementos que envolvam suas concepções de ensino e prática.

A Educação Profissional e Tecnológica consolidou-se entre nós no século XX, a partir de políticas públicas que procuraram conectar o “ensino formal” à formação para o trabalho. Inicialmente, servia aos propósitos de formação de mão de obra qualificada que ocuparia os postos de trabalho nos centros urbanos, compreendendo cursos técnicos e também preparatórios.

Naturalmente, assim como a legislação federal foi estruturando políticas educacionais condizentes com as novas demandas sociais que se apresentavam, a EPT mostrou sensíveis mudanças epistemológicas, no entendimento de que sua formação deveria alcançar patamares muito além da mecanicista.

Atualmente, os cursos dessa modalidade de ensino são ofertados nos sistemas público e privado, contando também com ofertas em instituições do chamado “Sistema S” (SENAI, SENAC, por exemplo). Como ampliação das políticas públicas de estímulo à modalidade, o Governo Federal instituiu a Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, incluindo nelas instituições que ofertam cursos técnicos profissionalizantes e de graduação, ampliando, portanto, a atuação do nível médio para o superior. Podem-se incluir, nesse caso, os Institutos Federais (IFs), os Centros Federais de Educação tecnológica (CEFETs), as Escolas Técnicas vinculadas a Universidades federais, a Universidade tecnologia Federal do Paraná e o Colégio Pedro II¹ (DOLLABONA, 2016).

Objetivando discutir as concepções epistemológicas do “ensino técnico” no Brasil, Allain e Wollinger (2017) em texto intitulado “Desafios epistemológicos para a educação profissional tecnológica” apontam para uma dicotomia que ainda existiria nos mais diversos cursos ofertados nessa modalidade de ensino, notadamente relacionada à estrutura de caráter propedêutico ainda separada do ensino profissional. Para os autores, essa condição tornou-se, ainda nos dias atuais, um dos entraves do desenvolvimento de práticas metodológicas assertivas e voltadas para uma formação *omnilateral* na EPT.

Na Educação Técnica e Profissional, a construção de uma formação omnilateral deve passar, necessariamente pelas articulações entre o ensino (construção de competências por meio da interação), a pesquisa (discurso científico de interpretação de uma dada realidade) e a extensão (relação íntima escola-sociedade). Nesse entendimento, as metodologias ativas concatenariam esses três pilares, na medida em que, reforçando a ideia do trabalho como princípio educativo, contribuiriam para a prática de uma educação não-compartmentalizada e não-dicotômica observada por Allain e Wollinger (2017). Como metodologia ativa escolhida objeto de investigação desse trabalho, as atividades gamificadas na EPT podem contribuir para a consolidação de habilidades que articulam formação geral e profissional no público atendido, levando-se sempre em conta os arranjos culturais, sociais e produtivos do contexto espacial em que a instituição se insere. Os projetos de extensão na EPT, valendo-se de elementos pedagógicos mais lúdicos, podem

¹Duas outras medidas importantes podem ser destacadas aqui, no que tange à institucionalização da educação profissional e tecnológica no Brasil: a criação da Escola Técnica Aberta do Brasil – eTec Brasil (2007) e sua transformação em Rede eTec Brasil (2011).

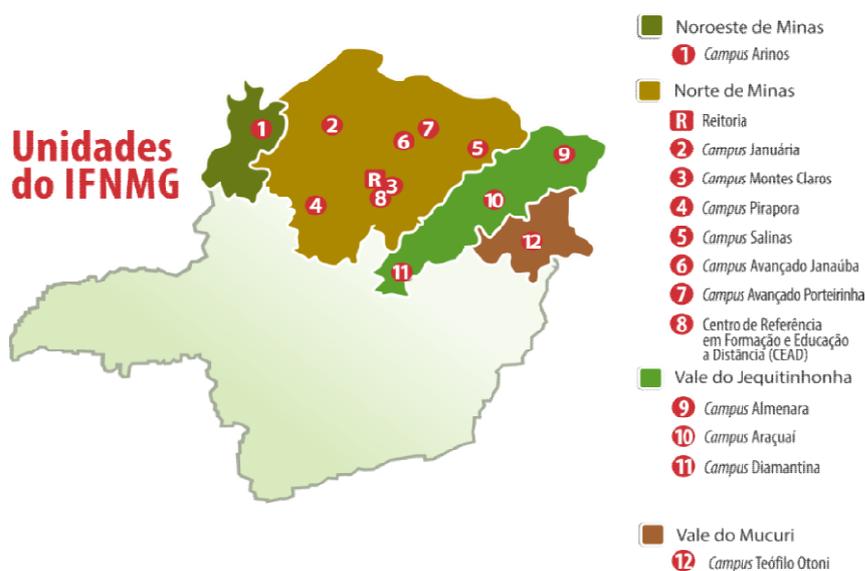
contribuir na “construção de conhecimentos que habilitem os estudantes a analisar, questionar e compreender o contexto em que estão inseridos”, além de potencializarem as capacidades investigativas dos discentes, fazendo com que estes “identifiquem necessidades e oportunidades de melhorias para si, suas famílias e a sociedade na qual vivem e atuam como cidadãos” (MENDES, 2019, p. 22).

Acerca relação entre mercado e ensino profissional, Volpato e Dias (2017) observam que a lógica mercadológica, cada vez mais exigente, requisita uma educação ainda mais criativa e diversificada. Na EPT, entendemos que os projetos de extensão podem contribuir na construção desse tipo de concepção educacional, uma vez que esses projetos articulam saberes acadêmicos às demandas sociais, sempre com vistas à amalgamarem conhecimentos.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Com vistas a conhecer os projetos de extensão ofertados pelo IFNMG, realizou-se uma pesquisa no sítio da instituição e analisamos as metodologias propostas nas mais de 1.000 (mil) atividades extensionistas ofertadas nos 11 campi do Instituto (Almenara, Araçuaí, Arinos, Diamantina, Janaúba, Januária, Montes Claros, Pirapora, Porteirinha, Salinas e Teófilo Otoni).

Figura 1: Mapa de abrangência do IFNMG



Fonte: www.ifnmg.edu.br. Acesso em 30/11/2021

O IFNMG foi criado no ano de 2008 pela Lei nº 11.892 e tem como área de abrangência 176 municípios nas mesorregiões Norte, Noroeste, Vales do Jequitinhonha e Mucuri (Figura 1), oferecendo cursos técnicos de nível médio (integrado, concomitante e subsequente ao ensino médio), o Programa de Integração da Educação Profissional ao Ensino Médio na Modalidade Educação de Jovens de Adultos (PROEJA), cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC), além de cursos superiores (tecnologia, bacharelado e licenciatura) e de pós-graduação².

É importante, a essa altura do texto, definir os elementos da Extensão dentro da perspectiva de atuação dos IFs. Entende-se por Extensão as diversas modalidades que envolvem programas (desenvolvido a médio/longo prazo, com caráter multidisciplinar), projetos (com objetivos específicos e prazos determinados), cursos e oficinas (ação pedagógica de “caráter teórico ou prático” com CH mínima de 8h), eventos (apresentação/exibição pública) e a prestação de serviços (atividade de “transferência ou aplicação do conhecimento” gerado na instituição) (BRASIL, 2018).

As atividades extensionistas, por meio de projeto pedagógico, devem primar pela interação dialógica, ou seja, devem ser gestadas a partir do diálogo com a comunidade e desenvolvidas a partir da interdisciplinaridade. Além disso, seus aportes precípuos são o de formar cidadãos ampliando seu universo de referência.

A tabela 1 destaca, numericamente, os projetos de extensão ofertados pelos campi do Instituto Federal do Norte de Minas entre os anos de 2003 a 20028. Foram 1.005 (hum mil e cinco) projetos desenvolvidos e listados no sítio da instituição, compreendendo temáticas como cursos de inglês básico, ofertas de cursos de aperfeiçoamento na área da informática, cursos voltados para a área agrônômica, aos diversos ensinos e suas licenciaturas (voltados para professores), dentre outras múltiplas temáticas e objetivos.

Ao procedermos às análises das metodologias propostas no desenvolvimento das atividades extensionistas no período recortado pela pesquisa, observamos que somente 03 delas apoiaram-se em estratégias de ensino gamificadas. Foram 01 proposta no campus Araçuaí (2017) e 02 propostas nos Campus Januária e Montes Claros (ambas em 2018).

²Ver sítio do Instituto: www.ifnmg.edu.br/conheca.

TABELA 1: PROJETOS DE EXTENSÃO DO IFNMG – 2013 a 2018*												
CAMPUS	2013	PMG	2014	PMG	2015	PMG	2016	PMG	2017	PMG	2018	PMG
Almenara	02	-	09	-	06	-	18	-	29	-	28	-
Araçuaí	03	-	16	-	21	-	22	-	25	01	31	-
Arinos	14	-	20	-	11	-	23	-	27	-	33	-
Diamantina	-	-	-	-	-	-	06	-	11	-	13	-
Janaúba	-	-	-	-	05	-	11	-	09	-	11	-
Januária	21	-	32	-	29	-	53	-	51	-	62	01
M. Claros	07	-	19	-	21	-	10	-	11	-	20	01
Pirapora	02	-	17	-	14	-	16	-	27	-	27	-
Porteirinha	-	-	-	-	-	-	-	-	03	-	8	-
Salinas	01	-	24	-	42	-	30	-	22	-	37	-
T. Otoni	-	-	-	-	-	-	-	-	02	-	13	-
TOTAL	50	-	137	-	139	-	189	-	207	01	283	02

* Dados disponibilizados no sítio: www.ifnmg.edu.gov.br, seção “Projetos cadastrados”. Acesso em 25/11/2021.

** PMG: Projetos com metodologias gamificadas.

Não obstante os números serem baixos, o fato de aparecerem a partir do ano de 2017 pode denotar que essa estratégia ainda estivesse sendo, de forma incipiente, inserida na comunidade acadêmica dos IFs. Possivelmente, as propostas de projetos relativas aos anos de 2019 aos dias atuais podem potencializar esses dados, já que não tivemos acesso a eles para comporem nosso corpus documental.

A literatura que trata do tema atesta que a utilização de estratégias gamificadas também no ensino técnico e profissional pode potencializar o ensino e aprendizado, fortalecendo e consolidando habilidades de raciocínio e trabalho em grupo. As atividades gamificadas ou mesmo games de simulação são ótimas alternativas para que se criem ambientações de experimentos para os discentes. Elucidamos aqui, como argumento de autoridade, as palavras de Lynn Alves, para quem

Os games classificados como de simulação possibilitam aos jogadores experimentar situações que não podem muitas vezes ser concretizadas no cotidiano. Assim, através da mediação desses jogos é possível criar novas formas de vida, gerir sistemas econômicos, constituir famílias, enfim, simular o real, antecipar e planejar ações, desenvolver estratégias, projetar os conteúdos

afetivos, culturais e sociais do jogador que aprende na interação com os jogos eletrônicos complexas simulações sociais e históricas (ALVES, 2008, p.229).

Outro aspecto a ser levado em conta é o de que a *gamificação* pode contribuir para diminuir os índices de evasão e frequência nos cursos das mais diversas modalidades. Martins e Fernandes (2016) desenvolveram um estudo exploratório acerca de como a *gamificação* pode ser utilizada como fator motivacional para a diminuição das taxas de evasão nos cursos do tipo *MOOC (Massive Open Online Course)*.

Portanto, longe intentar questionar a validade das propostas extensionistas nos campus do IFNMG analisadas e esboçadas numericamente aqui, objetiva-se com esse texto, e, obviamente, guardados os limites do trabalho, apontar para as possibilidades que as ferramentas denominadas metodologias ativas podem trazer, no sentido de dar ainda mais potência aos projetos de extensão. Entende-se que, aliados aos pressupostos teóricos (ensino) e pesquisa (ação), a extensão tem muito a ganhar apropriando-se do lúdico como ferramenta de aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho docente no limiar do século XXI tem sido encarado por muitos como desafiador e a outros tantos tem soado como impotente diante de tamanho avanço tecnológico e reconfigurações nos atos de ensinar e aprender. O ato da “ensinagem” deve partir também da ideia de readequação aos novos contextos e ferramentas que são utilizadas nos processos de interação social.

Entende-se que as metodologias ativas na Educação Profissional e Tecnológica poderão aprimorar o trabalho docente e, ao mesmo tempo, propiciar aprendizagens mais significativas aos envolvidos discentes, principalmente em se tratando de atividades que envolvam simulações. Ainda que a pesquisa tenha uma envergadura embrionária, este trabalho pode servir para que a comunidade acadêmica e dos cursos técnicos possam refletir acerca das estratégias e dos mecanismos que configuram os projetos de extensão, apontando para metodologias mais dinâmicas e que estejam consoantes às linguagens do público-alvo.

As ferramentas em si, é claro, não garantirão o êxito das atividades pedagógicas executadas. O papel do docente é cada vez mais importante, tanto na mediação e interpretação dos códigos linguísticos que os jogos e *games* carregam, quanto na orientação acerca do senso crítico, intentando-se potencializar o aprendizado para a cidadania.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Letramentos e games: uma teia de possibilidades. Educação e Tecnologia. CEFET-MG. V. 15, n.2, 2010. Disponível em: <https://periodicos.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/272>. Acesso em: 21/11/2021.

ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e educação: abrindo a caixa de Pandora. **Ciências Humanas e Sociais em Revista**, v. 32, n. 1, jan. 2010. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/handle/fieb/662>. Acesso em 20/11/2021.

ALVES, Lynn. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. **Revista Entreideias: Educação, Cultura E Sociedade**, 3(2), 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/7873>. Acesso em: 20/11/2021.

BRASIL. [Lei nº 11.892 – Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia.](#) Brasília, 2008.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação** - PNE/Ministério da Educação. Brasília, DF: INEP, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm. Acesso em: 02/12/2021.

BRASIL, Ministério da Educação. **Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018.** Disponível em https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/55877808. Acesso em: 30/11/2021.

CONIF. Conselho Nacional das Instituições Federais de Educação Profissional e Tecnológica Extensão Tecnológica: Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. Cuiabá (MT): CO-NIF/IFMT, 2013.

COTTA, Orlandi *et al.* Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, (70), 17-30, 2018. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/68278>. Acesso em 20/11/2021.

DALLABONA, Carlos Al.; FARINIUK, Tharsila M. D. EPT no Brasil: histórico, panorama e perspectivas. **Revisa Poiésis**. Programa de Pós-Graduação em Educação. V.10. Universidade do Sul de Santa Catarina: Santa Catarina, 2016. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Poiesis/article/view/3899> Acesso: 20/11/2021.

DANTAS, Gabriel Assumpção Firmo *et al.* Gamificação como alternativa metodológica na educação profissional e tecnológica. In: SILVA, Américo J. N; SOUZA, Ilvanete dos Santos de; LIMA, Reinaldo Feio (orgs.). **Discursos: prática, ideias e subjetividades na educação**. 4. Ponta Grossa/PR:Atena editora, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/351195782_Discursos_Praticas_Ideias_e_Subjetividades_na_Educacao_4. Acesso em: 21/11/2021.

MARTINS, Raiane dos Santos; FERNANDES, Kleber Tavares. Gamificação como fator motivacional para diminuição das taxas de evasão nos MOOC. In: **Congresso Regional sobre Tecnologias da Educação– Ctrl+e**. Natal. Anais[...]. Natal: 2016. Disponível em: http://ceur-ws.org/Vol-1667/CtrlE_2016_AC_paper_37.pdf. Acesso em 20 de nov. 2021.

MENDES, Daiane Amâncio Mendes. **Gamificação e práticas pedagógicas: um estudo sobre a educação profissional no SENAI-BA**. 2019. 86f. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador/BA, 2019. Disponível em: <http://www.cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2019/08/Daiane-Amancio-Mendes.pdf>. Acesso em 20 de nov. 2021.

RIBEIRO, Mayra *et al.* Curricularização da Extensão em prol de uma universidade socialmente referenciada. **Revista Conexão UEPG**. Universidade Estadual de Ponta Grossa: Ponta Grossa/PR. Vol. 14, nº 5, set. – dez., p. 334-348, 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5141/514161580004/514161580004.pdf>. Acesso em 02/12/2021.

SANTOS, Maria Verônica; REIS, Igor Adriano. **Guia prático sobre gamificação: uma estratégia para a divulgação da memória institucional no ensino médio integrado**. Instituto Federal de Sergipe. Aracaju, 2019. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/552900>. Acesso em 21/11/2021.

SCHLEMMER, Eliane. Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. **Momentos: diálogos em educação**. Carreiros, RS, v.2, n. 1, p. 42-69, jan./abril. 2018. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/7801>. Acesso em: 20/11/2021.

SOUZA, Lucas Tosi Dias de; GIORDANO, Carlos Vital. A gamificação e a motivação dos discentes: considerações sobre as técnicas efetivamente aplicadas na educação

profissional. **XV Simpósio dos Programas de Mestrado Profissional**. Centro Paula Souza, São Paulo. 2020.

Disponível

em:

<http://www.pos.cps.sp.gov.br/files/artigo/file/992/e88f4d0dc1783800a44d6ad9be839282.pdf>. Acesso em 20/11/2021.

TORRES, Veda; ALVES, Lynn. Professores e os jogos digitais: um olhar sobre as possibilidades pedagógicas destas mídias. **A cor das letras**, 14(1), 163-176.(1), 163–176, 2017. Disponível

em:<http://periodicos.uefs.br/index.php/acordasletras/article/view/1456>. Acesso em: 20/11/2021.

VOLPATO, Arceloni Neusa; DIAS, Simone Regina (org.) **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017.