

02 de Dezembro de 2023

O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO E PROFISSIONALIZANTE

Matheus Maurício Gomes Ferreira¹, Walteno Martins Parreira Júnior²

¹Pós-graduando em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação no IFTM Campus Uberlândia
Centro ORCID: 0009-0005-6300-2972 - matheusmauriciof@gmail.com

² Mestre em Educação, docente do curso de Especialização em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação do IFTM Campus Uberlândia Centro ORCID: 0000-0002-5041-3781-
waltenomartins@iftm.edu.br

Resumo: A gamificação pode ser um método para ser implementado em sala de aula, aumentando o engajamento e participação dos alunos nas aulas, além de contribuir para o auxílio na aprendizagem e fixação de conteúdo. Tendo estas informações em vista, este artigo possui como objetivo estudar o uso da gamificação no ensino técnico, tecnológico e profissionalizante, como também demonstrar quais são as vantagens deste método ao ser usado nestes níveis de ensino. Para realização deste estudo foram utilizados como base de pesquisa: as plataformas do Google Acadêmico e do Portal Capes, sendo realizada uma pesquisa bibliográfica para embasar a pesquisa e a demonstração dos resultados. Ao fim da pesquisa nas plataformas citadas anteriormente, foram localizados sete artigos, três dissertações de mestrado e quatro monografias no Google Acadêmico, além de dois artigos no Portal Capes. Porém, ao fim da leitura e análise dos textos acadêmicos, apenas dois artigos científicos, duas dissertações de mestrado e uma monografia foram escolhidos ao final da pesquisa por tratarem diretamente o uso e aplicação da gamificação no ensino técnico e tecnológico. Por fim, ao final do trabalho, conclui-se que a gamificação pode ser usada no ensino profissionalizante em vários cursos diferentes, tornando os alunos como agentes ativos na própria aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino técnico; Ensino tecnológico; Ensino profissionalizante; Gamificação.

Abstract: The gamification could be a method to be implemented in the classroom, increasing engagement and involvement of the students in the class, in addition to contributing with the learning and retaining content. With this in mind, this article aims to study the use of gamification in technical, technological and professional education as well as demonstrating the advantages of this method when used at these levels of education. For this study has been used: the Google Scholar and Capes Portal platforms were used as a basis, and a bibliographical survey was carried out to support the research and demonstration of results. In the end of this search in previously mentioned platforms, seven articles, three master's dissertations and four monographs were found in the Scholar Google and two articles in the Capes Portal. However, at the end of the reading and analysis of the academic texts, only two scientific articles, two master's dissertations and one monograph have been chosen in the end of the search for dealing directly with the use and the application of the gamification in technical and technological education. Finally, in the end of this work, the conclusion is that gamification could be used in professional education in several different courses, becoming the students active agents in their

own learning.

Key-words: Technical education; Technological education; Professional education; Gamification.

INTRODUÇÃO

Com a evolução da tecnologia, é necessário o uso desta para as atividades que realizamos no dia a dia. Em contexto de sala de aula, elas são muito necessárias, visto que o método tradicional de ensino não é mais eficaz para os alunos que nasceram nesta geração tecnológica, pensamento o qual corrobora Gonçalves (2021) que afirma que o uso de métodos de ensino tradicionais é limitado, nos dias de hoje. Tendo isto em vista, é necessário utilizar outras formas de ensinar, dentre elas está presente o uso da gamificação em sala de aula.

Este artigo foi desenvolvido através do uso da pesquisa bibliográfica. Esta forma de trabalho é realizada através da pesquisa em repositórios e também o uso de outros artigos, teses, monografias publicadas anteriormente como base para o texto que está sendo desenvolvido. De acordo com Souza, Oliveira e Alves (2021), “A pesquisa bibliográfica está inserida principalmente no meio acadêmico e tem a finalidade de aprimoramento e atualização do conhecimento, através de uma investigação científica de obras já publicadas”. Além disso, para estes autores:

A pesquisa bibliográfica é primordial na construção da pesquisa científica, uma vez que nos permite conhecer melhor o fenômeno em estudo. Os instrumentos que são utilizados na realização da pesquisa bibliográfica são: livros, artigos científicos, teses, dissertações, anuários, revistas, leis e outros tipos de fontes escritas que já foram publicados. (SOUZA; OLIVEIRA; ALVES, 2021, p. 66).

Portanto, o objetivo deste artigo é estudar o uso da gamificação no ensino técnico e profissionalizante, identificando e analisando através da literatura os usos da gamificação no ensino técnico, quais vantagens este método pode trazer aos alunos deste nível de ensino, nas aulas. Este estudo foi realizado usando como material base os artigos, monografias, teses e dissertações publicadas e identificados nas plataformas: Google Acadêmico e Portal Capes, que foram publicadas entre 2019 e 2023.

As plataformas citadas foram escolhidas por serem repositórios de publicações científicas amplamente utilizadas no meio educacional e de pesquisas, que foram usados neste

02 de Dezembro de 2023

trabalho como fontes de consulta para embasamento em relação a gamificação e o uso desta em sala de aula no ensino técnico e tecnológico.

SOBRE JOGOS E GAMIFICAÇÃO

Os jogos em geral estão presentes no cotidiano de muitos estudantes e com isto se torna mais viável o uso da gamificação em sala de aula devido a familiaridade que os estudantes possuem com eles. De acordo com Tolomei, os jogos podem trazer vários benefícios aos estudantes. Ele afirma que:

Jogar influencia diversos outros aspectos positivos além da aprendizagem, tais como: cognitivos, culturais, sociais e afetivos. Por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras e adiar o prazer imediato. É possível trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível. (TOLOMEI, 2017, p. 151).

Além disso, os jogos podem trazer várias vantagens aos estudantes quando utilizados da maneira correta em sala de aula. Portanto, “os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social do estudante” (SANTOS; GANDARA, 2022, p. 8).

Porém, é necessário implementar as bases da aplicação em sala de aula sendo que “a ideia da gamificação, por sua vez, compreende em estruturar mecanismos como a jogabilidade e sistema de recompensas, tornando o jogo atrativo ao usuário” (MINUZI et al., 2018, p. 3).

Ademais, de acordo com Santos e Gandara (2022):

Jogar não significa Gamificar. Gamificar não se constitui simplesmente em aplicar um jogo na sala de aula. Gamificação é a prática de aplicar mecânicas de jogos em diversas áreas, a fim de melhorar a curiosidade dos usuários e despertar o seu interesse por uma determinada situação ou objeto. (p. 13).

Além disso, também de acordo com Tolomei (2017), apesar da gamificação ser um recurso relativamente novo como recurso pedagógico, ela pode ser usada em sala de aula como um meio de manter os alunos animados para aprender de forma lúdica o assunto que está sendo explicado. De acordo com o autor:

[...] embora o uso da gamificação esteja relativamente no início no campo da Educação e necessite de mais estudos, esse recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do engajamento e da motivação dos alunos de cursos online e presenciais. Sua proposta é inovadora a partir do momento que transforma elementos de um game em um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades. Nesse processo,

02 de Dezembro de 2023

- pontos – são transformados em tarefas realizadas;
- níveis – são vistos como progresso dos alunos;
- feedbacks – são necessários em sua dinâmica;
- erros – são uma oportunidade de refazer e buscar novas maneiras de resolução de um mesmo problema. (TOLOMEI, 2017, p.154).

Portanto, como demonstrado ao decorrer deste tópico: os jogos já estão presentes na vida dos alunos, permitindo que seja possível a aplicação da gamificação de atividades nas aulas devido a familiaridade que os alunos têm com este método. Ademais, a aplicação pode ser muito útil aos alunos, visto que os mesmos irão aprender novos conteúdos ou revisar conteúdos já vistos anteriormente, de forma lúdica e divertida.

USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO E PROFISSIONALIZANTE

Como afirmado anteriormente, a gamificação possui muitas vantagens e esta pode ser de grande valia para uso em sala de aula para aumento da participação dos estudantes e facilitação da construção do conhecimento em relação ao conteúdo técnico ministrado nas aulas. Em relação a isto, Tolomei concorda com este pensamento quando afirma que: “nesse sentido, a gamificação pode aumentar a participação dos alunos extraindo os elementos agradáveis e divertidos dos jogos de forma adaptada ao ensino” (TOLOMEI, 2017, p.151).

Exemplificando o que foi dito anteriormente, podemos observar estas características presentes no texto de Pinto (2020), denominado “Simulador Packet Tracer: A exploração da gamificação na disciplina de arquitetura de redes de computadores no ensino profissionalizante”, no qual o autor que utilizou o simulador *Packet Tracer*. Usando esta ferramenta como base para facilitar a aprendizagem dos alunos em relação a configuração e montagem de rede de computadores. Como também, é possível observar estas vantagens no texto escrito por Souza (2022), “A gamificação como estratégia para promover a reaprendizagem de conteúdos no ensino técnico em enfermagem”, no qual foi usado o site “*Seppo*” para revisar e relembrar os conteúdos do curso técnico de enfermagem de forma visual e lúdica.

A VANTAGEM DO USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO

“Uma premissa fundamental do Ensino Técnico Profissional é desenvolver competências e habilidades, formando um profissional reflexivo e capaz de solucionar problemas cotidianos da prática profissional” (SILVA; KAMPFF, 2020, p. 423). Ademais, para

02 de Dezembro de 2023

Gonçalves (2021):

O Ensino técnico, por ser uma modalidade de educação voltada para a formação especializada e para a inserção no mercado de trabalho, exige competências, não somente inseridas nos currículos estruturados para atender às necessidades de desenvolvimento das competências profissionais, mas também as competências com foco nas atitudes e comportamentos que levam à resolução de problemas no âmbito profissional (GONÇALVES, 2021, p.22).

Para isto, é necessário que o professor crie possibilidades aos alunos para desenvolver estas competências e habilidades para lidar com situações-problema, usando como base por exemplo a gamificação para embasar estas capacidades dos alunos.

Estas vantagens também são refletidas por outros autores em relação ao ensino técnico, como por exemplo Souza (2022), concluiu que foi possível “[...] identificar que a gamificação pode auxiliar no processo de reaprendizagem de conteúdos”. Além disso, estas vantagens também são defendidas por Pereira (2022), ao afirmar que “os jogos utilizados puderam contribuir com o envolvimento dos educandos e torná-los agentes de seu próprio aprendizado”.

RESULTADOS

Considerando a proposta da pesquisa bibliográfica sobre a temática da gamificação no ensino técnico profissionalizante, foi pesquisado no Google Acadêmico através das palavras chaves: allintitle: ("gamificação" OR "Gamificando") + ("ensino técnico" OR "ensino tecnológico" OR "ensino profissionalizante" OR "curso técnico profissionalizante") -revisão, entre o período de 2019 e 2023. Estas palavras-chave foram usadas na pesquisa para localizar os artigos e monografias que continham as palavras citadas anteriormente em seus títulos.

Além disso, foi realizada uma pesquisa no Portal Capes através da pesquisa avançada, buscando artigos que continham em seus títulos as seguintes palavras-chave: gamificação E ensino técnico.

Ao final das pesquisas nestas duas plataformas, foram localizados sete artigos, três dissertações de mestrado, quatro monografias no Google Acadêmico e dois artigos no Portal Capes. Entretanto, apenas cinco textos acadêmicos foram escolhidos ao final da pesquisa. Os textos selecionados tratavam diretamente do uso e vantagens da gamificação no ensino técnico e tecnológico, estes eram: dois artigos científicos, duas dissertações de mestrado e uma monografia.

Como resultado da pesquisa foi desenvolvido o Quadro 1 para exemplificar o uso da

02 de Dezembro de 2023

gamificação no ensino técnico e tecnológico:

Quadro 1 - Dados das publicações selecionadas

Título do trabalho	Autores	Ano de publicação	Uso da gamificação	Vantagem da gamificação
Gamificando Disciplinas do Ensino Técnico	Adriano de Oliveira Cota, Seiji Isotani, Jairo José dos Santos Junior	2020	Uso do jogo <i>Star Game Class</i> no ensino técnico	Aumento do desempenho acadêmico dos alunos nas aulas.
Simulador Packet Tracer: A exploração da gamificação na disciplina de arquitetura de redes de computadores no ensino profissionalizante	Sandro Teixeira Pinto	2020	Uso do Simulador Packet Tracer no Ensino Técnico de Rede de Computadores	Ensino do uso do Packet Tracer para embasar a prática dos alunos do curso técnico em Redes de Computadores ao configurar dispositivos de redes de computadores.
A Gamificação como aliada ao processo de aprendizagem em curso técnico profissionalizante	Sanete Irani de Andrade, João Francisco Favoreto, Angela Trimer de Oliveira	2021	O uso do KAHOOT! no ensino profissionalizante.	Uso do KAHOOT! de forma presencial e remota, sendo aplicada em uma escola de educação profissional, da região de Campinas/SP.
A gamificação como estratégia para promover a reaprendizagem de conteúdos no ensino técnico em enfermagem	Carlos Willian Zanelato Souza	2022	Uso do site <i>Seppo</i> para revisão de conteúdo do curso técnico em enfermagem	Revisão de forma visual e lúdica de conteúdos tratados no curso técnico de enfermagem, facilitando a fixação do conteúdo.
Gamificação na aprendizagem do Ensino Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio	Gabrielly Capelini Pereira	2022	Uso de jogos de tabuleiro, quiz, entre outros para revisão de conteúdos de agropecuária	O uso da gamificação ajudou de forma eficiente o processo de aprendizagem dos alunos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Ao analisar o Quadro 1 é perceptível que a gamificação pode ser usada em várias situações, possuindo vários benefícios em que podemos analisar que

[...] a utilização dos jogos e elementos da gamificação contribuíram significativamente no processo educacional desses alunos e podem servir como modelo para ampliar a utilização destes recursos [...] em qualquer meio educacional,

02 de Dezembro de 2023

como sugerido pelos próprios participantes. (PEREIRA, 2022, p. 32).

Ao final da análise dos textos foi possível identificar a importância do uso da gamificação, tendo em vista a versatilidade deste método que pode ser usado no ensino técnico e tecnológico de cursos diversos. Como pode ser observado nos artigos presentes no Quadro 1, sendo um deles: “Gamificando Disciplinas do Ensino Técnico”, no qual os autores Cota, Isotani e Santos Júnior (2020) exemplificam o uso da gamificação, quando afirmam que:

As disciplinas onde foi aplicado o Star Game Class são bastante diversas sendo elas Aplicativos, Lógica de Programação, Administração Geral, Administração de Recursos Humanos, Marketing, e Seguros (p. 3).

Além disso, é possível identificar esta versatilidade da gamificação no ensino técnico nos outros textos presentes no Quadro 1, quando os autores Andrade, Favoreto e Oliveira (2021) escrevem que a gamificação também pode ser usada na área de Logística, a autora Pereira (2022) afirma que o uso da gamificação foi útil aos alunos para relembrar os conteúdos tratados pelo professor de forma expositiva, no curso de agropecuária, testando o aprendizado dos alunos. Ademais, Souza (2022) afirma que a gamificação teve uma grande utilidade aos alunos com intuito de relembrar sobre os conteúdos do curso de enfermagem. Por fim, Pinto (2020) defende que a gamificação com o uso do *Cisco Packet Tracer* foi importante para embasar a prática dos alunos do curso técnico em redes de computadores.

CONCLUSÕES

Como apresentado no Quadro presente no tópico anterior, a gamificação pode ser aplicada no ensino técnico e profissionalizante, em diferentes cursos e disciplinas, os quais podem trazer várias contribuições para os alunos participantes, o que corrobora Pereira (2022) que afirma que os jogos podem ser utilizados para tornar os educandos como agentes ativos no seu próprio aprendizado.

Ademais, os jogos já estão presentes no cotidiano dos alunos, o que facilita a implementação e uso da gamificação em sala de aula, pela familiaridade que os alunos têm com este método. Como visto ao decorrer deste trabalho, a gamificação pode ser usada para diversas atividades no ensino técnico e tecnológico, como revisão de conteúdos estudados em sala de aula, como presente no trabalho de Souza (2022), na qual foi utilizada a gamificação em uma plataforma de objetos 3D chamada *Seppo*, para revisão de conteúdo do curso técnico de

enfermagem. Como também este método pode ser usado como introdução a novos conteúdos, verificando quais são os conhecimentos dos alunos em determinado conteúdo que será estudado, como também pode ser usado na prática de conteúdos vistos nas aulas, como visto na dissertação de Pinto (2020), com o uso do *Packet Tracer*.

Além disso, a gamificação pode ser uma alternativa para o uso em sala de aula com a finalidade de aumentar o engajamento dos estudantes, estimulando a participação mais ativa das aulas. Contribuindo para que eles entendam o conteúdo e construam o conhecimento do conteúdo trabalhado em sala de aula de forma lúdica e divertida.

Portanto, a Gamificação pode ser utilizada de diversas maneiras em atividades pedagógicas com a finalidade de contribuir para o aprendizado, mas tem-se que observar que não é suficiente somente utilizar um jogo (ou *game*) em sala de aula, mas também é necessário realizar toda a preparação para que o jogo atenda aos objetivos propostos para o aprendizado e ao mesmo tempo aos critérios para que ocorra os mecanismos de recompensa aos jogadores.

Referências

ANDRADE, Sanete Irani de; FAVORETO, João Francisco; OLIVEIRA, Angela Trimer de. **A Gamificação como aliada ao processo de aprendizagem em curso técnico profissionalizante**, 2021. Disponível em:

<<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos21/19532192.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

COTA, Adriano de Oliveira; ISOTANI, Seiji; SANTOS JÚNIOR, Jairo José dos.

Gamificando Disciplinas do Ensino Técnico, 2020. Disponível em:

<https://especializacao.icmc.usp.br/documentos/tcc/adriano_cota.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2023.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. 2013.

Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>>.

Acesso em: 22 mar. 2023.

GONÇALVES, Angeles Velasco. **A contribuição da gamificação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos de um curso técnico em administração**, 2021, p.56-162.

Disponível em: <<http://bibliotecatede.uninove.br/handle/tede/2818#preview-link0>>. Acesso em 30 ago. 2023.

MINUZI, Nathalie Assunção. et al. Gamificação na educação profissional e tecnológica.

Seminário Internacional de Educação, Tecnologia e Sociedade, 23, 2018, Taquara. **Anais...**

Taquara: Faccat, 2018, p. 1 - 10.

02 de Dezembro de 2023

PEREIRA, Gabrielly Capelini. **Gamificação na aprendizagem do Ensino Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio**, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/2565/TCC%20Gabrielly%20Capelini%20Pereira.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 26 ago. 2023.

PINTO, Sandro Teixeira. **Simulador Packet Tracer: A exploração da gamificação na disciplina de arquitetura de redes de computadores no ensino profissionalizante**, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/30188/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Sandro%20V9%20Final.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2023

PISKE, Gabriela. **O uso de gamificação na educação profissional: uma revisão sistemática**, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/2154>>. Acesso em: 22 mar. 2023.

RODRIGUES, Darlan Campelo; et al. **Experiência de estágio no ensino técnico em libras com o uso da gamificação como estratégia pedagógica docente**. RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 4, n. 7, p. e473666, 2023. DOI: 10.47820/recima21.v4i7.3666. Disponível em: <<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/3666>>. Acesso em: 17 set. 2023.

SILVA, Anderson P., et al. **Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado**, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-full/146993.pdf>>. Acesso em: 08 abr. 2023.

SILVA, Ricardo Silva da Silva; KAMPFF, Adriana Justin Cerveira. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica no Ensino Profissional**, 2020. Disponível em: <A gamificação como estratégia pedagógica no Ensino Profissional | Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática (upf.br)>. Acesso em: 08 abr. 2023.

SANTOS, Patrícia Tinoco; GANDARA, Lemuel da Cruz. Jogos e gamificação na educação profissional e tecnológica: planificação para um curso de agrimensura subsequente ao ensino médio. #Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, Canoas, v. 11, n. 1, 2022. DOI: 10.35819/tear. v. 11, n.1. Disponível em: <<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5701>>. Acesso em: 16 set. 2023.

SOUSA, Angélica Souza de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.43, p.64-83, 2021.

SOUZA, Carlos Willian Zanelato. **A gamificação como estratégia para promover a reaprendizagem de conteúdos no ensino técnico em enfermagem**, 2022. Disponível em: <<http://bdtd.unoeste.br:8080/tede/bitstream/jspui/1421/5/Carlos%20Willian%20Zanelato%20Souza.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na

02 de Dezembro de 2023

Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em:
<<https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>>. Acesso em: 18 set. 2023.

02 de Dezembro de 2023

SUMÁRIO

Apresentação	7
Propostas dos grupos de trabalho	9
GEOGRAFIA ESCOLAR E ENSINO REMOTO: SABERES DOCENTES CONSTRUÍDOS COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO PANDÊMICO	11
<i>Francisco Fernandes Ladeira</i>	
O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA EDUCAÇÃO: AVANÇOS, PERSPECTIVAS E DESAFIOS	20
<i>Karla Patrícia Leite Pimenta Coutinho; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O APRIMORAMENTO DO ENSINO- APRENDIZAGEM DE PESSOAS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS	34
<i>Gabriela Cristina Pereira de Oliveira; Kenedy Lopes Nogueira</i>	
O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO E PROFISSIONALIZANTE	44
<i>Matheus Maurício Gomes Ferreira, Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
USO DAS TECNOLOGIAS NA FORMAÇÃO DOCENTE DURANTE O PERÍODO DA PANDEMIA DE COVID-19	54
<i>Shirley Cristina Miguel; Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
DESENVOLVENDO UMA OFICINA DE ROBÓTICA NO CAMPUS UDICENTRO DO IFTM	66
<i>Fernando Guimarães Silva; Victor Cauã Duarte Rodrigues; Carlos Magno Medeiros Queiroz; Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
ESTADO DA ARTE SOBRE O DISPOSITIVO NEOLIBERAL E A SUBJETIVAÇÃO DOCENTE: TEMPO INTEGRAL E MILITARIZAÇÃO EM GOIÁS	75
<i>Glaucia Mirian Silva Vaz</i>	
VIOLÊNCIA E TRABALHO: IMPLICAÇÕES NA SUBJETIVIDADE DO TRABALHADOR DOCENTE	78
<i>Ana Beatriz da Silva Carmo; José Leonardo Diniz de Melo Santos</i>	
DIDÁTICA DO ENSINO SUPERIOR	84
<i>Raisse de Paula Moreira Assunção; Maria de Lourdes Ribeiro Gaspar</i>	
DESAFIOS NA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	101
<i>Jéssica Neves Dorneles; Elder da Silveira Latosinski</i>	
REFLEXÕES ACERCA DA PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE	111
<i>João Vitor Santos Silva; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	

02 de Dezembro de 2023

O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE REDAÇÃO: PERCEPÇÕES DE UM ESTUDANTE DE LETRAS DA UFRRJ/IM	124
<i>João Pedro Oliveira Bichara</i>	
APRIMORANDO O ENSINO DA MULTIPLICAÇÃO COM TECNOLOGIA DIGITAL: UMA ABORDAGEM COM O GOOGLE APRESENTAÇÕES	128
<i>Jéssica Adriely Soares Gonçalves I; Jaqueline Maissiat</i>	
LETRAMENTOS E A DINÂMICA DE ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA ATUALIDADE	143
<i>Cristiane Manzan Perine I; Emeli Borges Pereira Luz</i>	
ENSINO REMOTO E FORMAÇÃO: SENTIDOS ATRIBUIDOS PELOS DISCENTES DO CURSO DE PEDAGOGIA DA UERN	157
<i>Quelvin Sousa Silva</i>	
TECNOLOGIAS DIGITAIS NOS ITINERÁRIOS FORMATIVOS DAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL PROFISSIONAL DA SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DE ENSINO DE UBERABA	173
<i>Eduardo Oliveira Velasco; Júlio César Neves dos Santos</i>	
LITERATURA NAS ESCOLAS: LETRAMENTO DIGITAL, IMPACTOS PÓS-PANDEMIA E SABERES DA PRÁTICA DOCENTE	185
<i>Athalya Gabriela Santos Quinaglia; Ângela Cristina Cardozo Schemin</i>	
MATEMÁTICA - TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO DE MATEMÁTICA	199
<i>Viviane Moretto da Silva Fuly; Leandro Martins da Silva; Carlos Eduardo Arantes Garcia Assis e Gomes; Júlia Casali Campolina; Rodrigo Mangabeira Barbosa Filho; Vinícius Scussel Stark Rezende</i>	
EDUCAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS: VIVÊNCIAS E REALIDADES DO CONTEXTO PANDÊMICO	213
<i>Jefferson Luis da Silva Cardoso; Kátia Regina de Souza Silva; Christian Douglas Oliveira Araújo</i>	
DPAC - UM DESAFIO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	219
<i>Maria Laura Silva Borges Oliveira; Elder da Silveira Latosinski</i>	
IMPLEMENTAÇÃO DO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE) E SEUS IMPACTOS NA INCLUSÃO DE ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS	232
<i>Hercules Pimenta dos Santos</i>	
O ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LÍNGUA PORTUGUESA MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: REFLEXÕES DE UMA VIVÊNCIA EM CONTEXTO DE ENSINO REMOTO	247
<i>Joelson Francisco Gomes</i>	

02 de Dezembro de 2023

TUTUBERS: A INTERVENÇÃO DO PROFISSIONAL DA TUTORIA NA EFETIVIDADE DO ENSINO À DISTÂNCIA	260
<i>Levi de Oliveira Queiroz; Luisa Janaina Barroso Pinto Lopes; Raquel Figueiredo Barretto</i>	
O ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LÍNGUA PORTUGUESA MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: REFLEXÕES DE UMA VIVÊNCIA EM CONTEXTO DE ENSINO REMOTO	269
<i>Joelson Francisco Gomes</i>	
TELETANDEM: UMA POSSIBILIDADE DE TROCAS E INTERAÇÕES LINGUÍSTICO-CULTURAIS DE FORMA VIRTUAL	282
<i>Thyago Valentim Machado Delgado; Sophia Torres Lacerda; Paula Vigneron Azevedo; Kleverton Gonçalves Willima; Maria Célia Cardoso de Lira; ILeana Celeste Fernández Franzoso</i>	
EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL: RECURSOS DIDÁTICOS INCLUSIVOS	287
<i>Pollyanna Alves de Oliveira; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
INTEGRANDO SABERES: METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - UMA ANÁLISE DA FORMAÇÃO DOCENTE NO CURSO TÉCNICO EM AGROINDÚSTRIA INTEGRADO AO MÉDIO NO IFTM- CAMPUS ITUIUTABA	299
<i>Iná Cristina Costa de Paula; Elder da Silveira Latosinski</i>	
NOVOS PROFESSORES: A FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA DIVERSIDADE	312
<i>Rita Maria Reis Carrera; Elder da Silveira Latosinski</i>	
ESPAÇO DE TECNOLOGIAS ASSISTIVAS E AQUISIÇÃO DE EQUIPAMENTOS DE ACESSIBILIDADE: RELATO DE EXPERIÊNCIA	322
<i>Fabiana de Oliveira Silva; Kaliny Pereira de Andrade; Annamara Ferreira Ramos Almeida; Maria Luísa de Jesus Rodvalho; Joana Darc Lopes; Clélia Dias Mota</i>	
ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NA CONTEMPORANEIDADE: PONDERAÇÕES SOBRE O ERRO, AS TECNOLOGIAS E AS METODOLOGIAS UTILIZADAS PELO PROFESSOR	336
<i>Carla Beatriz Rodrigues Silva</i>	
A PRODUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COMO APOIO PEDAGÓGICO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO TRABALHO COM O GÊNERO “CRÔNICA”	340
<i>José Luan Almeida Leite; Marcelo Medeiros da Silva</i>	
UM ESTUDO SOBRE O USO DOS APLICATIVOS BRAINLY E TUXMATH NO ENSINO DE MATEMÁTICA EM TURMAS DO ENSINO MÉDIO	353
<i>Arthur Alves Mascarenhas, Gyzely Suely Lima</i>	

02 de Dezembro de 2023

TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA INCLUSIVA: DESAFIOS E OPORTUNIDADES	371
<i>Darleni Catarina Barbosa Lima Ribeiro de Castro; Savio Gonçalves dos Santos</i>	
O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA EDUCAÇÃO: AVANÇOS, PERSPECTIVAS E DESAFIOS	375
<i>Karla Patrícia Leite Pimenta Coutinho; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
USO DE TECNOLOGIAS DIGITAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: PLATAFORMAS E FERRAMENTAS	389
<i>Vanderley Nascimento Júnior1; Andrezza Mara Martins Gandini</i>	
ENSINO HÍBRIDO E PERSONALIZAÇÃO: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COMO PROCESSO DE REFLEXIVIDADE NA FORMAÇÃO DOCENTE	399
<i>Eduardo Schiller</i>	
INFORMÁTICA PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS VOLTADAS PARA O DESENVILVIMENTO E GESTÃO DE NEGÓCIOS	409
<i>Hutson Roger Silva; Nanoay Batista Rodrigues</i>	
DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS UTILIZANDO A SUITE HOT POTATOES VERSÃO 7	422
<i>Julio Gabriel Rodrigues Fernandes; Jenyfer Victoria Martins Silva; Atilio de Melo Faria; Walteno Martins Parreira Júnior</i>	
BAÚ DAS EMOÇÕES: IMPLICAÇÕES DO SILENCIAMENTO DOS SENTIMENTOS DE DOCENTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA PÓS- PANDEMIA	430
<i>Paula Adriana Vieira da Cunha; Gyzely Suely Lima</i>	

ISSN: 2525 - 2968

ANAIS



VIII Workshop
de Tecnologias, Linguagens
e Mídias na Educação

ORGANIZADORES:

Gyzely Suely Lima
Ricardo Soares Bôaventura
Hagata Eduarda Rodrigues de Oliveira
Walteno Martins Parreira Júnior