



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA- PROFECT**

ANNE KAROLINE BANDEIRA BONFIM LEAL

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS
POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Salgueiro

2021

ANNE KAROLINE BANDEIRA BONFIM LEAL

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS
POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo *campus* Salgueiro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Francisco Kelsen de Oliveira

Salgueiro
2021

Leal, Anne Karoline Bandeira Bonfim

L435e Ensino e aprendizagem de direito apoiados por gamificação na Educação Profissional e Tecnológica. X, 82f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IF Sertão PE) / Campus Salgueiro, Salgueiro, PE, 2021.

Orientador (a): Prof. Dr^a. Francisco Kelsen de Oliveira.

1. Ensino jurídico 2. Aprendizagem ativa 3. Gamificação. 4. Educação Profissional e Tecnológica. I Título. II. Oliveira, Francisco Kelsen de.

CDD 371.33

**INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO
PERNAMBUCANO**

Autarquia criada pela Lei nº 11.892 de 29 de
Dezembro de 2008



**PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO
EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**

ANNE KAROLINE BANDEIRA BONFIM LEAL

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS
POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em 11 de junho de 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Francisco Kelsen de Oliveira
(IFSertãoPE/ PROFEPT)
Orientador

Prof. Dra. Josilene Almeida Brito
(IFSertãoPE/ PROFEPT)
Membro interno

Prof. Dr. João Carlos Sedraz Silva
Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF)
Membro externo

ANNE KAROLINE BANDEIRA BONFIM LEAL

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS
POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 11 de junho de 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Francisco Kelsen de Oliveira
(IFSertãoPE/ PROFEPT)
Orientador

Prof. Dra. Josilene Almeida Brito
(IFSertãoPE/ PROFEPT)
Membro interno

Prof. Dr. João Carlos Sedraz Silva
Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF)
Membro externo

Dedico este trabalho a meus alunos pela parceria e amizade desenvolvidas no processo de ensino e aprendizagem com uso da gamificação, e à minha Mãe (*in memoriam*) que tanto lutou no passado para garantir-me os estudos e a perspectiva de um futuro melhor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por manter-me firme na fé e por dar-me forças para continuar quando pensei em desistir.

À minha família, esposo, filhas, irmãos, pai, tias, primas e os demais amigos, em especial Marta Luz, que entenderam minhas ausências e dificuldades para continuar este trabalho.

A meu orientador, Prof. Dr. Kelsen Oliveira, pessoa de generosidade ímpar, sempre me ajudando e compreendendo os pequenos passos da evolução deste trabalho.

Aos professores participantes de minha Banca de Qualificação, Prof. Dr. João Carlos Sedraz, Prof^a. Dr^a. Josilene Brito e a Prof^a. Dr^a. Cristiane Ayala, pelas valiosas contribuições no desenrolar deste trabalho.

Aos professores do PROFEPT, *campus* Salgueiro, pelos ensinamentos e ajuda nos momentos certos.

Aos colegas do grupo de pesquisa GEPET, que trouxeram muitas lições nos encontros que tivemos, especialmente Kélvya e Cícero.

Ao presente que o PROFEPT me deu que foi a amizade verdadeira com a colega de sala e companheira de viagens Elka Barros, principalmente pelos conselhos para não desistir.

Aos demais colegas de sala de aula, pelos debates cheios de emoção que me fizeram entender mais ainda a EPT.

À minha equipe de trabalho do IFPI – *Campus* Picos e a meus alunos, que souberam compreender-me, uma vez que tive de continuar trabalhando em sala de aula e fazer a pesquisa ao mesmo tempo.

Enfim, obrigada a todos que, de alguma forma, me ajudaram a vencer este desafio.

RESUMO

O ensino jurídico na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) tem sido realizado, muitas vezes, com a repetição de práticas docentes tradicionais, concentradas em aulas expositivas. Contudo, ao se trabalhar com conteúdos de Direito na Educação, em especial no Ensino Médio Integrado (EMI) aos cursos técnicos, o professor deve procurar modificar seu fazer docente, para que incentive os alunos a aprenderem os conteúdos necessários para suas vidas. Esta pesquisa tem como objetivo promover a aprendizagem ativa de conteúdos de Direito e o engajamento dos alunos do EMI ao Técnico em Administração por meio de estratégias de gamificação. A investigação foi desenvolvida dentro da linha de pesquisa de práticas educacionais do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). Conduziu-se uma pesquisa-ação, com coleta de dados por meio de revisão sistemática de literatura; aplicação de questionários e desenvolvimento de estratégias de gamificação; que materializou o Produto Educacional, fruto desta pesquisa. A intervenção foi realizada com estudantes do 1º ano do EMI ao curso Técnico em Administração do IFPI *campus* Picos/PI. Como resultado, desenvolveu-se uma estratégia de prática docente que, possivelmente, proporcionou um processo ativo de aprendizagem e maior motivação e engajamento dos alunos.

Palavras-Chave: Ensino Jurídico. Aprendizagem Ativa. Gamificação. Educação Profissional e Tecnológica.

ABSTRACT

The teaching of laws at Professional and Technological Education (also called EPT) has been accomplished, several times, by the repetition of traditional teaching practices, focused on expository. However when are faced contents related to Laws in Education, specially High School Linked (also called EMI) to vocational schools, teachers must find a way to modify their teaching techniques, aiming their pupils feel encouraged to learn those contents which are mandatory for their lives. This research aims to promote the active learning of contents related to laws and the engagement of students from (EMI) linked to technical course in administration through gamification strategies. The investigation was developed in the research line of educational practices of Master's degree of Professional and Technological Education (ProfEPT). An action-research was driven, by collecting data through systematic revision of literature, application of questionnaires and development of gamification strategies, which reified the Educational Product that comes from this research. The interference was performed with students at 1st grade of EMI to the Administration Technical College from IFPI campus Picos/PI. As result, was developed a teaching strategy which, possibly, allowed an active learning process and a bigger motivation and engagement of students.

Keywords: Law teaching. Active learning. Gamification. Professional and Technological Education.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Utilização de Instrumentos de Coleta nas Fases da Pesquisa.....	31
Quadro 2. Questões de Pesquisa.....	32
Quadro 3. <i>Strings</i> de busca utilizada no <i>Google Scholar</i> e resultados por fase.....	33
Quadro 4. Critérios de inclusão ou exclusão de estudos para as etapas 2 e 3 da RSL.....	34
Quadro 5. Resumo do Jogo dos Direitos.....	39
Quadro 6. Avaliação dos participantes em questão discursiva.....	48

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ALADM- Aspectos Legais da Administração

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CRFB - Constituição da República Federativa do Brasil

DCN- Diretrizes Curriculares Nacionais

EduCAPES - Repositório de objetos educacionais abertos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

EM- Ensino Médio

EMI- Ensino Médio Integrado

EPT- Educação Profissional e Tecnológica

IF- Instituto Federal

IFPI – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

LDB- Lei de Diretrizes e Bases da Educação

LINDB- Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro

MA- Metodologia Ativa

PROEJA - Educação Profissional de Jovens e Adultos

PROFEPT – Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

RSL - Revisão Sistemática de Literatura

TA- Termo de Assentimento

TADM -Técnico em Administração

TCLE- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	13
1 INTRODUÇÃO	15
2 REVISÃO DE LITERATURA	18
2.1 O ENSINO MÉDIO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	18
2.2 ENSINO JURÍDICO NO EM E EMI	19
2.3 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO	22
2.4 ENSINO DE DIREITO APOIADO EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO	26
3 METODOLOGIA	29
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	29
3.2 SUJEITOS DA PESQUISA	31
3.3-COLETA DE DADOS	31
3.3.1 Pré-intervenção	32
3.3.2 Intervenção	35
3.3.3 Pós-intervenção	36
3.4 ANÁLISE DOS DADOS	36
3.5 ASPECTOS ÉTICOS	37
4. PRODUTO EDUCACIONAL: JOGO DOS DIREITOS	38
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO	42
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	52
APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL- JOGO DOS DIREITOS	60
APÊNDICE B – MANUAL DE INSTRUÇÕES JOGO DOS DIREITOS	61
APÊNDICE C-TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	62
APÊNDICE D – TERMO DE ASSENTIMENTO	68
APÊNDICE E- QUESTIONÁRIO SONDA GEM	75
APÊNDICE F- QUESTIONÁRIO AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	77
APÊNDICE G- TRABALHOS SELECIONADOS NA RSL	81

APRESENTAÇÃO

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir da preocupação da autora com suas práticas pedagógicas. A pesquisadora é professora das disciplinas jurídicas no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI), campus Picos/PI, desde 2014, atuando no Ensino Médio Integrado (EMI), Técnico subsequente e concomitante ao Ensino Médio, Educação Profissional de Jovens e Adultos (PROEJA), Ensino Superior (ADS) e Pós-Graduação (MBA em Estratégia de Mercado).

A autora percebeu que, ao desenvolver atividades que envolviam instrumentos interativos que colocavam o aluno como sujeito ativo da aprendizagem, os alunos se revelaram mais interessados. Assim, surgiu a necessidade de refletir suas práticas pedagógicas e pensar em outras formas de ensinar, diferentes das aulas expositivas tradicionais.

Para isso, resolveu-se pesquisar mais sobre práticas docentes no ensino jurídico na EPT, problematizando-as e analisando criticamente, com objetivo de buscar alternativas que proporcionassem um ambiente escolar saudável e estimulante para os estudantes e professores.

Após leituras, resolveu-se fazer uma pesquisa-ação com aplicação das estratégias de gamificação com os alunos do EMI precisamente com os estudantes do 1º ano do EMI ao Técnico em Administração (TADM) do IFPI - campus Picos/PI. Esses alunos possuem na grade curricular a disciplina Aspectos Legais da Administração (ALADM), cuja ementa contempla a possibilidade de ensino de conteúdos relacionados a vários ramos do Direito, entre eles Direito Constitucional, Direito do Trabalho, Previdenciário, Empresarial, Tributário e Direito do Consumidor. Esses conteúdos podem contribuir para a formação emancipatória do estudante, tendo em vista serem relacionados à vivência cidadã, e proporcionarem conhecimentos que fazem o sujeito refletir e agir em defesa dos seus direitos.

Com o intuito de melhorar a prática de ensino e promover a consolidação desses conhecimentos, propuseram-se novas práticas educacionais, especialmente o uso das estratégias de gamificação, como instrumento instigador de maior interesse, dedicação e aprendizagem desses conteúdos.

De acordo com Moratori (2003, p. 31) “uma vez estabelecido o sistema de um jogo, aprender pode tornar-se tão divertido quanto brincar e, nesse caso, aprender

torna-se interessante para o aluno e passa a fazer parte de sua lista de preferências.”

Ademais, um ensino com apoio de técnicas de gamificação é mais atrativo e pode prolongar a aprendizagem para além dos muros da escola, tornando-se não mero conhecimento a ser cobrado em prova, e, sim, aprendizado para a vida.

Assim, a proposta de utilização da gamificação adveio da possibilidade de mudanças de práticas pedagógicas desta professora, com objetivo de facilitar a assimilação de conteúdos, aproveitar o ambiente planejado, motivador e organizado, que os jogos proporcionam, potencializando a concentração e a aprendizagem de várias habilidades.

Nesse contexto, o presente trabalho discorre sobre: o Ensino Médio (EM) na Educação Profissional e Tecnológica (EPT); o ensino jurídico no EM regular e Ensino Médio Integrado (EMI); a aprendizagem baseada em jogos e gamificação; e ensino de direito apoiado em gamificação.

A partir disso, construiu-se um produto educacional gamificado (aplicativo Jogo dos Direitos) como ferramenta apoiadora do processo de construção do saber. Depois, propôs-se sua utilização pelos sujeitos da pesquisa e, por fim, avaliou-se a experiência quanto à contribuição nos aspectos da aprendizagem, engajamento e motivação dos discentes. Ao longo do texto, o leitor encontrará os resultados dessa experiência de gamificação.

1 INTRODUÇÃO

O direito à educação, previsto na Constituição da República Federativa do Brasil como direito social fundamental do indivíduo, visa ao “pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988).

É dever do Estado garantir esse direito e proporcionar a educação básica, compreendida da Pré-escola ao Ensino Médio, podendo ser articulado à Educação Profissional e Tecnológica (EPT), denominando-se assim de Ensino Médio Integrado (EMI).

O EMI é ofertado por várias instituições públicas, entre elas os Institutos Federais (IF), que foram criados pela Lei Federal nº 11.892 (BRASIL, 2008), com a finalidade de qualificar os cidadãos e formá-los profissionalmente nos diversos setores da economia.

Para Frigotto *et al* (2014, p.11), o Ensino Médio Integrado

trata-se de uma concepção de educação que, desafiada pelas contradições da realidade concreta, pressupõe a integração de dimensões fundamentais da vida – trabalho, ciência, tecnologia e cultura – num processo formativo que possibilite aos trabalhadores o acesso aos conhecimentos (científicos, éticos e estéticos) produzidos historicamente e coletivamente pela humanidade, bem como aos meios necessários à produção de sua existência e à sua emancipação como classe.

O EMI tem como propósitos centrais evitar a fragmentação da formação profissional e permitir a construção do conhecimento, articulando ciência, tecnologia, cultura e manifestações da vida, direitos e deveres.

De acordo com Ramos (2017), o EMI objetiva superar a histórica dualidade educacional para formar integralmente os estudantes, capacitá-los para atuarem como cidadãos críticos e capazes de compreender e transformar a realidade social, econômica, política e cultural, a partir de uma formação que integre trabalho, ciência e cultura, na busca por contribuir com o desenvolvimento de sujeitos emancipados.

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), o Ensino Médio tem como princípios, entre outros, a “formação integral do estudante, expressa por valores, aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais”, além de orientá-lo sobre projeto de vida (BRASIL, 2018).

Mas, o que seria essa formação integral do estudante? As DCN esclarecem:

Formação integral: é o desenvolvimento intencional dos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais do estudante por meio de processos educativos significativos que promovam a autonomia, o comportamento cidadão e o protagonismo na construção de seu projeto de vida (BRASIL, 2018).

Para formação de um sujeito livre, autônomo e emancipado é essencial o ensino das leis que organizam a vida em sociedade. No entanto, o ensino jurídico tem se limitado ao ambiente de universidade, e as normas não são ensinadas pela escola de ensino básico, seja por falta de capacitação docente ou mesmo por questões políticas na escolha de um currículo que passa longe do horizonte de uma educação emancipadora (FREIRE, 1996).

Educar para a emancipação exige mudanças nas escolas, nos professores e nos alunos. Não se pode, em pleno século XXI, manter as mesmas organizações e métodos de ensino dos séculos passados.

Nas salas de aulas do EM de hoje, geralmente, têm-se alunos com idade entre 14 anos e 17 anos. Logo, nasceram imersos no universo da tecnologia, de sua expansão e popularização, por isso são considerados nativos digitais (PRENSKY, 2001).

Assim, é necessário que haja transformações na forma de ensinar, pois os jovens facilmente dispersam a concentração diante de uma aula expositiva, meramente repetitiva de conceitos, sem estimulação do diálogo e da participação do aluno (CARLINI, 2006).

Na busca do desenvolvimento de um processo de ensino-aprendizagem significativo, que se coloque o aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento novas metodologias estão sendo inseridas na sala de aula. Entre essas possibilidades, há a gamificação e a aprendizagem por meio de jogos.

A gamificação, conforme Zichermann e Cunningham (*apud* Souza, 2018), não se resume a jogar um *game* mas, sim, aplicar elementos e mecânicas do universo dos jogos em espaços e atividades não-jogos, tornando tarefas que seriam enfadonhas em algo divertido e prazeroso, podendo ser utilizado como estratégia pedagógica.

Conforme Almeida *et al* (2016), a utilização de jogos como parte do processo de ensino-aprendizagem não é novidade, porém tem sido muito debatida por educadores que estudam as metodologias ativas na educação do século XXI. Ainda, para os autores, a gamificação é uma forma de potencializar o trabalho docente de

construção do conhecimento, tornando o aluno mais ativo nesse processo e não mero receptor de conteúdos.

A introdução de estratégias de gamificação no ambiente de sala de aula tem a potencialidade de gerar mudanças de comportamentos dos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Resta saber se essas mudanças facilitam a compreensão de conteúdos. Assim, este trabalho se concentrou em investigar se o uso da gamificação, como estratégia pedagógica de apoio ao ensino e aprendizagem de Direito para alunos do EMI ao Técnico em Administração do IFPI, possibilita maior motivação, engajamento e aprendizagem dos alunos.

Desse modo, foi objetivo geral da presente pesquisa: promover a aprendizagem ativa de conteúdos de Direito e o engajamento dos alunos do EMI ao Técnico em Administração por meio de estratégias de gamificação, o qual se buscou alcançar a partir dos seguintes objetivos específicos:

- 1) Identificar as práticas educativas utilizadas no ensino de Direito, especialmente na EPT;
- 2) Analisar o uso de novas metodologias educacionais, entre elas a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação em sala de aula para o ensino de Direito na EPT, tendo em vista os aspectos curriculares vigentes e os posicionamentos dos discentes envolvidos nas disciplinas em estudo;
- 3) Desenvolver estratégias de gamificação como prática pedagógica para apoiar o ensino de Direito no EMI;
- 4) Avaliar as experiências de gamificação propostas nos aspectos do engajamento, motivação e aprendizagem gerada nos estudantes.

Portanto, à luz da perspectiva de realizar práticas de aprendizagem ativa, é que se experienciaram novas metodologias educacionais, especialmente os instrumentos de gamificação para auxiliar a aprendizagem dos alunos e tornar as aulas mais dinâmicas e desafiadoras.

Sendo assim, o presente estudo foi desenvolvido analisando-se o EM na EPT, o ensino jurídico no EM regular e no EMI, a aprendizagem baseada em jogos e gamificação e ensino de Direito apoiado em gamificação, conforme seções seguintes.

2 REVISÃO DE LITERATURA

O presente capítulo trata sobre o EMI na EPT, apresenta um breve histórico e seus desdobramentos, além da possibilidade de se estudar legislação nesse período. Em seguida, são indicadas novas metodologias de ensino como proposta para ressignificar a prática docente com o uso da aprendizagem baseada em jogos e a gamificação.

2.1 O ENSINO MÉDIO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

O direito à educação é garantido constitucionalmente e objetiva desenvolver o estudante plenamente, prepará-lo para exercer a cidadania e qualificá-lo para o trabalho. De acordo com a Lei nº 9.394, denominada Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) (BRASIL, 1996), esse direito se concretiza como uma obrigação do Estado de garantir Educação Básica de forma obrigatória e gratuita para todos os educandos.

A etapa final da educação básica é o EM que, segundo a LDB, tem entre suas finalidades preparar o educando para o trabalho, cidadania e aprimorá-lo como pessoa humana, garantindo-se formação ética e desenvolvimento de autonomia intelectual, podendo ser articulado à educação profissional (BRASIL, 1996).

A articulação entre EM e Educação Profissional Técnica de Nível Médio, conforme Decreto nº 5154 (BRASIL, 2004) ocorre para realizar a formação integrada, por isso denominado Ensino Médio Integrado.

Essa formação não se restringe à mera preparação para o mercado de trabalho, mas, sim, busca desenvolver a formação ampla, humana e com consciência crítica e reflexiva, que prepare o jovem para as necessidades do mundo. Para Ciavatta (2012, p.85) “a ideia de formação integrada sugere superar o ser humano dividido historicamente pela divisão social do trabalho entre a ação de executar e a ação de pensar, dirigir ou planejar”.

A história da EPT, assim como a própria história da educação no Brasil, é marcada pela dualidade que separa o ensino do filho da elite dirigente do ensino do filho do trabalhador. A articulação proposta no Decreto visou impedir essa dicotomia e por isso o núcleo básico do currículo integrado é trabalho, ciência, cultura e tecnologia (RAMOS, 2014).

As DCN para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio (BRASIL, 2012) estipulam que o currículo deve proporcionar, aos estudantes, entre outros conhecimentos, “diálogo com diversos campos do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura como referências fundamentais de sua formação” e “fundamentos de legislação trabalhista” (art. 14, incisos I e VI da Res. 06/2012).

A Lei nº 13.415 (BRASIL, 2017a), que reformou o EM, consagrou na LDB que o currículo dessa etapa deverá considerar a formação integral do aluno, voltado para a construção do seu projeto de vida (art. 35, § 7º, LDB).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017b) estipula competências gerais que garantem os direitos de aprendizagem e desenvolvimento do aluno e sua formação humana e integral.

Enfim, todo o arcabouço legislativo da EPT estipula a necessidade de um EMI que garanta a formação humana, integral e emancipatória do educando, preparando-o para o mundo do trabalho e, para isso, deve-se pensar em currículo e em práticas docentes promotores dessa formação.

Em busca dessa implementação de um currículo, que assegure a formação ampla em todas as dimensões, é que se tem debatido também sobre a possibilidade do ensino de noções jurídicas para os alunos do EM, como forma de garantir conscientização sobre seus direitos e deveres, o que será tratado a seguir.

2.2 ENSINO JURÍDICO NO EM E EMI

A sociedade é regida por normas, tais como: Constituição, leis, códigos, decretos, regulamentos, portarias, instruções, entre outras. É necessário o conhecimento dessas normas para que as pessoas possam utilizá-las. Elas devem saber da existência, do funcionamento e das finalidades para que possam manuseá-las a seu favor, reivindicar direitos, conhecer deveres e alcançar seus objetivos.

A própria lei impõe que todas as pessoas têm a obrigatoriedade de conhecer as normas existentes no ordenamento jurídico, uma vez que a Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (BRASIL, 1942) prevê que “ninguém se escusa de cumprir a lei, alegando que não a conhece.”

Portanto, entende-se necessário o estudo das leis ainda no EM, etapa em que o estudante adquire certa maturidade e maior consciência, devendo a escola

prepará-lo para a vida em sociedade, para o desenvolvimento da plena cidadania e exercícios dos direitos.

Ressalte-se que não se objetiva ensinar conhecimentos jurídicos no EM para formar especialistas na área do Direito mas, sim, para dar a possibilidade dos alunos conhecerem seus direitos essenciais, enquanto discentes e também como futuros trabalhadores. Corroborando esse pensamento, Dias e Oliveira (2015) entendem que a educação jurídica no ensino básico é indispensável para realizar-se a cidadania e orientar as condutas de ordem prática do indivíduo, além de proporcionar crescimento intelectual e humanístico dos discentes, com ampliação dos conhecimentos de direitos e incentivo à luta pela verdade e justiça.

Também, em defesa do ensino de noções de Direito ainda no ensino médio, Martinez (2013, p. 1) afirma:

Noções de cidadania plena podem ser introduzidas na grade (ao menos) do ensino médio, sem que nenhuma perda de qualidade advinha deste fato. Ao contrário, o aluno teria contato com uma ciência (Direito) que, na pior das hipóteses, o ensinaria a ser um cidadão muito mais bem preparado para a vida.

Curi (2012) sustenta a necessidade do conhecimento jurídico para se conceder aos educandos, de forma geral, uma preparação para a participação na sociedade de forma crítica e ética com vistas a constituir cidadãos protagonistas da história.

Na opinião de Franco (2014, p 14):

Uma disciplina com noções de Direito não possibilitaria aos educandos um amplo conhecimento jurídico, mas os conscientizaria da existência de seus direitos e deveres e da possibilidade e necessidade de reivindicá-los e cumpri-los. Proporcionaria noções de cidadania, da estrutura do ordenamento jurídico e da organização do Estado e os incentivaria a se aprofundar nestas questões.

Ademais, Cervejeira (2018) ressalta a importância da utilização do espaço da sala de aula do Ensino Médio para se aprender outros assuntos além dos conteúdos de Português, Geografia, Matemática, entre outros. Sendo, nesse local, permitido estudar Política e Direito, visando formar cidadãos não alienados e conhecedores do

seu papel na sociedade.

No concernente à educação jurídica no EMI da EPT, o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT) (BRASIL, 2016), documento que orienta a oferta de cursos de educação profissional técnica no EM, apresenta 227 cursos, divididos em 13 eixos tecnológicos, e apenas o curso Técnico em Serviços Jurídicos trabalha, especificamente, a educação jurídica. No entanto, outros cursos como o Técnico em Segurança do Trabalho e Técnico em Administração possuem disciplinas que prescrevem o estudo de algumas legislações.

Assim, ao se buscar a formação do educando em todas as dimensões, é essencial incluir o estudo de legislação no EM já que a lei regula a vida em sociedade e, todo dia, faz-se uso dela ainda que não se perceba. Nos mais variados momentos da vida, haverá uma situação de consumo, por exemplo, uma atividade simples de comprar pão na padaria, em que se faz uso das normas de Direito do Consumidor, ao exigir um produto com qualidade, dentro dos padrões normais de consumo. Ao atravessar a faixa de pedestre, obedecendo à sinalização faz-se uso das leis de trânsito. Enfim, em quase todas as atividades cotidianas do ser humano, há o uso da lei, ainda que não se conheçam os termos específicos dela.

Em relação ao estudo de conteúdos de legislação no EMI, Lamas *et al* (2018, p.423) afirmam:

a educação jurídica no ensino médio integrado pode configurar-se como um importante mecanismo para que os jovens em desenvolvimento, cuja identidade está em construção na escola e que, muitas vezes, precisam inserir-se no mundo do trabalho de maneira precoce, possam apropriar-se de uma cultura das normas que regulam a vida social, a fim de que fortaleçam a alteridade e se desenvolvam de maneira emancipada, com pensamento crítico e aptos ao exercício de uma cidadania ativa.

Ainda corroborando essa hipótese, existem Projetos de Lei (PL) como o PL nº 403 (BRASIL, 2015), que torna obrigatória a inclusão, no Currículo Oficial dos Ensinos Fundamental e Médio, das disciplinas Direito Administrativo, Direito Constitucional e Direito do Consumidor. Apensados ao PL nº 403/2015, tramitam outros 8 (oito) projetos, tais sejam: PL nº 1029/2015, PL nº 6695/2016, PL nº 10515/2018, PL nº 141/2019, PL nº 2075/2019, PL nº 3150/2019, PL nº 4533/2019, PL nº 6436/2019- todos envolvendo a temática de inclusão de ensino de Direito ainda no EM.

Destacam-se os PL nº 2075 (BRASIL, 2019a) e nº 4533 (BRASIL, 2019b) que propõem mudanças na BNCC aprovadas recentemente. O primeiro tem por finalidade incluir obrigatoriamente na BNCC do EM o estudo da Constituição Federal brasileira. O segundo visa à inserção de noções de Direito Constitucional e Teoria Geral do Estado para a construção de uma cidadania mais forte nos alunos.

A BNCC do EM, ao tratar do Eixo de Ciências Humanas e Sociais aplicadas na Competência Específica 5, elenca como objetivo “reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.” (BRASIL, 2017b, p. 564)

Portanto, uma disciplina específica de noções de Direito, no EM regular e no EMI, colabora muito na formação humana, integral e emancipatória dos jovens, além de fazê-los perceber que a vida em sociedade é regulada por normas e, que para haver um convívio harmônico entre as pessoas, é necessário o cumprimento dessas normas.

Assim, em busca de alcançar o objetivo de conscientizar os alunos e promover uma formação humana, integral e emancipatória para além do mercado de trabalho, o campus Picos/PI do IFPI oferta cursos que contemplam em sua grade curricular a educação jurídica, como ocorre no 1º ano do EMI ao Técnico em Administração, o qual possui a disciplina Aspectos Legais da Administração (ALADM).

A ementa desse componente curricular contempla a possibilidade de ensino de conteúdos relacionados a vários ramos do Direito, entre eles Direito Constitucional, Direito do Trabalho, Previdenciário, Empresarial, Tributário e Direito do Consumidor. Para consolidar esses conhecimentos, nesta pesquisa, foram experienciadas novas práticas educacionais, especialmente o uso de estratégias de gamificação, como instrumento para facilitar a aprendizagem dos conteúdos, motivar e engajar os alunos, conforme será tratado na seção seguinte.

2.3 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO

A diversificação das práticas de ensino no âmbito da sala de aula é, atualmente, uma necessidade, pois as pessoas e as formas de comunicar-se

transformaram-se com os avanços da *internet* e o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação.

Ainda assim, em pleno século XXI, as escolas e os professores continuam com práticas educacionais repetitivas do século retrasado. Prevalece, até então, o modelo de aula com professor detentor e transmissor dos conhecimentos e os alunos “meras caixinhas”, nas quais esses conhecimentos são depositados.

Desde o século XX, essa forma de ensino vem sendo criticada por não ser capaz de instigar o aluno para a construção do seu conhecimento. Freire (1996), já nas suas primeiras obras, argumenta a importância do fazer docente ser contextualizado com a realidade do aluno e ser feito com reflexão crítica sobre a prática. Por isso, propôs a educação humanista, problematizadora e dialógica.

A reflexão crítica sobre a prática docente é necessária para descobrir se a condução do processo de ensino-aprendizagem está correta, se ela atende ao objetivo de formação do sujeito autônomo, emancipado e ativo na construção do conhecimento.

Para refletir sobre a prática, é importante que o professor esteja aberto para experimentar propostas de ensino que inovem na sala de aula e motivem os alunos a aprender. Entre essas propostas, as Metodologias Ativas (MAs) são alternativas de formas de ensino incentivadoras da proatividade e colaboração dos alunos como sujeitos ativos no processo de aprendizagem.

As MAs, assevera Mattar (2017), são a concepção educativa que pressupõe a atividade do aluno. É o aprender fazendo. O professor não é o único detentor do conhecimento mas, sim, um guia ao lado do aluno que se torna protagonista e assume mais responsabilidades sobre a aprendizagem.

O uso de MAs como estratégia de ensino se opõe às aulas tradicionais, pois incentiva processos de ensino-aprendizagem crítico-reflexivos, nos quais o educando participa e se compromete com seu aprendizado. Para Morán (2015, p. 4), “as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas.”

Conforme Carlesso (2019), as MAs propõem a elaboração de situações de ensino que aproximem o aluno da realidade de forma crítica, que o faça refletir sobre problemas geradores de curiosidade e desafio, disponibilizando meios de pesquisar os problemas para descobrir as soluções mais adequadas.

Dessa forma, estimulado pelo professor, o estudante vai buscar conhecimentos por conta própria, pesquisar fontes para elaborar seus argumentos e pontos de vista em relação ao tema proposto. Para Veiga e Fonseca (2018), com as MAs o aluno passa a ser o principal agente do processo de aprendizado, percorrendo caminhos com maior prazer, motivação e realização, o que possibilitará maior internalização do conteúdo trabalhado.

Para Diesel *et al* (2016, p.155) são características das MAs: “o aluno como centro do processo, a promoção da autonomia do aluno, a posição do professor como mediador, ativador e facilitador dos processos de ensino e de aprendizagem e o estímulo à problematização da realidade, à constante reflexão e ao trabalho em equipe.”

Existem várias estratégias de MAs, tais como: sala de aula invertida, *peer instruction*, *design thinking*, método do caso, aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em jogos, gamificação, entre outras, que não se excluem, e sim, permitem combinações entre si.

A gamificação, termo que vem do inglês *gamification*, segundo Kapp (2012) consiste na adoção dos fundamentos dos jogos como a mecânica, estética e objetivos para engajar as pessoas, motivar as ações, promover a aprendizagem e resolver problemas. No entanto, não se restringe a oferta de retribuições, pontos, medalhas ou condecorações, sendo necessário usar vários sistemas de regras semelhantes ao de um jogo para tornar mais agradável e menos monótona a realização de tarefas cotidianas.

Deterding *et al.* (2011, p.10) definem a gamificação como “o uso de elementos de design de game em contextos que não são de games” para incentivar a criatividade, a motivação e aumentar a concentração do usuário.

Gamificar o ambiente educacional é uma estratégia pedagógica que utiliza os elementos de games no processo de ensino-aprendizagem. Isso não se faz de forma trivial mas, sim, com conhecimento de um acervo de ferramentas em que se escolhem algumas para trabalhar (FARDO, 2013).

São elementos dos jogos que podem ser utilizados na prática pedagógica: missão, enredo, personagens, níveis, objetivos, recursos, colaboração e ajuda, desempenho e nível de experiência desenvolvidos e pontuação (MARTINS; GIRAFFA, 2015).

A gamificação na escola não se confunde com o ato de jogar ou criar um jogo, pois ela vai além, buscando desenvolver as estratégias, as estruturas e dinâmicas de games em cenários de “não-jogo”, com a inserção de regras, metas, desafios, ranking e recompensas.

O uso somente do jogo para apoiar o ensino é, propriamente, outra MA também utilizada como forma de engajar e motivar os alunos, chamada de aprendizagem baseada em jogos. Essa expressão advém do inglês *Game Based Learning* (GBL) que, segundo Carvalho (2015, p. 176), “é uma metodologia pedagógica que foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação.”

Segundo Mattar (2017), embora essas duas metodologias sejam diversas, elas se encontram mescladas e podem-se confundir, havendo uma separação muito mais didática do que prática. Portanto, é importante que se faça a combinação das metodologias e, não a diferenciação.

Para Prensky (2003), utilizar a GBL e tentar mesclar o conteúdo da aprendizagem e a motivação dos jogos é essencial pois eles ensinam e são eficientes na produção de uma aprendizagem não forçada, já que os jovens passam, voluntariamente, horas e horas jogando.

Por meio dessas metodologias, o professor consegue sair da rotina, adaptar conteúdos para aguçar a curiosidade, incentivar o comportamento ativo do aluno e o maior envolvimento e engajamento com a aprendizagem. Ressalte-se que o engajamento no contexto educacional refere-se à participação ativa, comprometimento, empenho e dedicação do aluno em realizar uma tarefa.

Os jogos usados como recurso didático para diversificar as formas de ensinar e aprender fazem parte da denominação geral de jogos sérios (*serious games*) ou também jogos educativos.

Segundo Soares (2012), os jogos sérios fazem parte de uma categoria especial de jogos pois têm conteúdos e finalidades específicas e neles os jogadores precisam utilizar conhecimentos para solucionar problemas.

Conforme Moratori (2003, p. 9):

Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma autoavaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas.

Para Soares (2012), a utilização de jogos sérios traz benefícios no processo ensino-aprendizagem como a motivação, desenvolvimento de habilidades cognitivas e proporciona a aprendizagem por descoberta.

A aprendizagem por descoberta é relatada pelo psicólogo norte americano Bruner (1978) como uma técnica eficaz para a prática docente. O autor defende que a melhor forma de aprender é por meio da pesquisa ativa, do próprio esforço cognitivo, o estímulo da curiosidade como motivação e não por meio de aulas expositivas que colocam o aluno em situação passiva, recebendo e reproduzindo saberes prontos que deverão ser armazenados na memória e cobrados em avaliação. Ele não propõe, no entanto, que o aluno seja autossuficiente na construção de seu conhecimento, mas que seja promovida.

[...] a aprendizagem por descoberta, porém de uma maneira “dirigida”, de modo que a exploração de alternativas não seja caótica ou cause confusão e angústia no aluno. Se, por um lado, um guia de laboratório ou um roteiro de estudo, por exemplo, não deve ser do tipo “receita de cozinha”, por outro, não devem também ser totalmente desestruturados deixando o aluno “perdido”. Deve haver um compromisso entre instruções detalhadas a serem seguidas passo a passo e “instruções” que deixam o aluno sem saber o que fazer. As instruções devem ser dadas de modo a explorar alternativas que levem à solução do problema ou à “descoberta”. (MOREIRA, 1999, p. 87).

Assim, a gamificação e o uso de jogos no processo ensino-aprendizagem têm enorme potencial como forma de diversificação do fazer docente e são capazes de gerar maior engajamento e motivação dos estudantes, autonomia da aprendizagem e trabalho em equipe, o que seria muito benéfico para o ensino de Direito.

2.4 ENSINO DE DIREITO APOIADO EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO

O ensino de Direito é realizado por professores bacharéis em Direito. Todavia, no bacharelado não há direcionamento para a formação pedagógica e, raramente se incentiva a pesquisa, pois, o foco tem sido transformar o aluno num operador do Direito, conhecedor de leis e aplicador delas em consonância com as decisões dos Tribunais.

Esse modelo de formação reflete nos profissionais que se tornam professores. Na condição de docente, o bacharel acaba reproduzindo os mesmos modelos de aula que recebeu na sua formação, predominando a utilização da metodologia

expositiva na transmissão do conteúdo e continuando um ciclo de ensino e aprendizagem que não dialoga com o estudante, alheio à realidade social e gerador de muitas dificuldades para os alunos.

Ghirardi e Oliveira (2016) afirmam que o ensino de Direito tem-se realizado de forma dogmática, descontextualizada, sem reflexão da prática, pois a legislação não exige a formação pedagógica para ensinar e prevalece a crença de que quem sabe o conteúdo, sabe ensinar.

No entanto, essa crença não reflete a realidade, tanto que Carlini (2006, p.13) relata a crítica que muitos alunos fazem aos professores pela falta de didática expressa na frase “conhece a matéria, mas não sabe ensinar”. Portanto, saber agir na prática e conhecer o assunto não necessariamente implica que esse profissional saiba conduzir o processo de ensino-aprendizagem. Daí, a necessidade de formação continuada do professor, de aperfeiçoamento em cursos para atualização e descoberta de um novo olhar sobre sua forma de ensinar.

Na EPT, onde se atua também com alunos do EMI, o reprodutivismo do modelo de aulas tradicionais agrava mais ainda a dificuldade do aluno pois um professor que atua com ensino de Direito de forma dogmática, legalista, com linguagem jurídica específica, raramente conseguirá motivar uma turma de adolescentes e proporcionar a aprendizagem.

Assim, é imperativo repensar as formas de ensinar, superar a prática tradicional e substituí-la por outras mais personalizadas, focadas no estudante como principal protagonista de seu aprendizado.

Por essa razão, os jogos sérios e as técnicas de gamificação podem ser bons recursos didáticos para atrair os estudantes, tornar o ambiente agradável, os conteúdos mais claros e auxiliar no processo ensino-aprendizagem, contribuindo assim para êxito do trabalho docente e formação de alunos conscientes, autônomos e emancipados.

Existem algumas experiências exitosas relatadas na literatura sobre o desenvolvimento de jogos e o uso da gamificação como estratégias de ensino de Direito no Bacharelado em Direito e na EPT, especificamente nos cursos Técnico em Administração, Técnico em Informática e Técnico em Serviços Jurídicos.

Silva e Diógenes (2019) pesquisaram os efeitos do uso das MAs, mais especificamente da gamificação com a ferramenta *Kahoot* na disciplina de Teoria Geral do Direito, presente na grade curricular do Bacharelado em Direito.

Inicialmente discutem a defasagem do ensino tradicional e propõem a aplicação de MAs na educação jurídica como uma forma de construir um curso que seja adequado e que prepare de forma efetiva os discentes para resolver problemas jurídicos. A proposta dos autores é a utilização do jogo *Kahoot*, que está disponível na *internet*, e o professor cria questões sobre o assunto da disciplina e aplica em sala de aula. Ao final de cada pergunta, essa ferramenta fornece um gráfico, mostrando a quantidade de erros e acertos. Dessa forma, o docente pode ter um *feedback* de como os alunos estão absorvendo o conteúdo e os discentes podem analisar seu desempenho na disciplina. Portanto, a aplicação do jogo e a avaliação dos efeitos demonstram que o uso dessas MAs no ensino e aprendizagem dos alunos contribui para melhor desempenho dos estudantes.

Tavares (2019) tratou da aplicação da gamificação ao ensino jurídico como uma forma de modificar a prática docente tradicional. Para a autora, o professor deve evoluir, utilizar tecnologias e dinamizar as aulas aplicando as possibilidades existentes, entre elas as técnicas de gamificação. O uso dos elementos de jogos como metas, desafios, missões, *feedback*, competitividade, ou até mesmo de jogos no ensino deixa as aulas mais interativas, diferentes, prazerosas e agradáveis. Isso gera motivação, engajamento, socialização, maior participação e curiosidade por parte dos alunos e proporciona melhor desempenho no ensino-aprendizado.

Freitas e Adamatti (2016) desenvolveram um jogo sério web para o ensino da disciplina de Direito do Trabalho e Previdenciário do curso Técnico em Administração do Colégio Politécnico da UFSM, o Educa Direito, com o intuito de auxiliar na aprendizagem dos estudantes. As autoras concluem que o jogo apresentado e testado pelos alunos promove e estimula a construção do conhecimento, reforçando os conteúdos apresentados durante o semestre. O professor ainda pode acompanhar o interesse e desempenho dos discentes com a aplicação do jogo, trazendo benefícios para todos os sujeitos da relação de ensino-aprendizagem.

Aguiar (2018) descreve a iniciativa de criação de um jogo digital educativo sobre o Trabalho Escravo e relata a experiência vivenciada em relação à definição e ao desenvolvimento do jogo pelos alunos do curso de Técnico de Informática. A experiência possibilitou que os desenvolvedores do jogo aprendessem e aplicassem conceitos e tecnologias presentes nas ementas do curso técnico em informática e ao mesmo tempo aprendessem sobre o Trabalho Escravo no Brasil (assuntos de direito

não presentes nas ementas). Os resultados foram positivos e demonstram a importância de incentivar os alunos, especialmente, em cursos profissionalizantes, a desenvolver projetos que coloquem em prática os conceitos técnicos aliados às questões sociais e estender esse conhecimento à comunidade.

Oliveira (2019) pesquisou sobre o ensino jurídico e propôs o uso do jogo como ferramenta para modificar práticas docentes e desenvolver trabalhos cooperativos e colaborativos, produtores da autonomia discente no processo de construção do saber. A autora aplicou um jogo para dispositivos móveis dotado de tabuleiro físico, denominado de Trilegal. Ele foi desenvolvido em parceria com o LabTed da Universidade do Estado do Amazonas e destinado a alunos e professores do curso de Tecnologia em Organização de Serviços Judiciários para trabalhar conteúdos atinentes aos Direitos e Garantias Fundamentais, insculpidos nos artigos 5º ao 14 da Constituição Federal. Em conclusão, o jogo se revelou como instrumento facilitador do processo de ensino-aprendizagem em razão da elevação da integração e motivação dos alunos com os conteúdos.

Em todos os exemplos acima, observa-se que as técnicas de gamificação e os jogos servem como ferramenta para auxiliar o trabalho do professor em prol do processo ensino-aprendizagem e conseqüentemente auxilia o aluno a aprender de forma mais lúdica e motivadora.

Portanto, nessa perspectiva de ressignificação da prática pedagógica do ensino de Direito, pesquisaram-se as possibilidades para uso da gamificação com a inserção de jogos sérios para apoiar o processo ensino-aprendizagem dos conteúdos de Direito, utilizando o percurso metodológico descrito a seguir.

3 METODOLOGIA

Este capítulo descreve o método de investigação utilizado e demonstra os passos percorridos para realização da pesquisa.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa investigou se o uso da gamificação, como estratégia pedagógica de apoio ao ensino de Direito para alunos do EMI ao Técnico em Administração do IFPI, possibilitaria aumento na motivação, engajamento e

aprendizagem dos alunos. Para isso, foi realizada uma pesquisa de natureza exploratória, para se obter a visão geral do problema e partir para a busca da construção de um processo de ensino-aprendizagem, que trouxesse mais benefícios para o docente e discentes. Como define Gil (2008), as pesquisas exploratórias têm como objetivo conhecer e proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito e desenvolver ou construir hipóteses.

Utilizando a classificação de Appolinário (2012), esta pesquisa é de natureza quantitativa e qualitativa, pois realizou-se a mensuração de variáveis e ao mesmo tempo tratou-se de interpretá-las. Quanto à finalidade, é uma pesquisa aplicada, por objetivar resolver um problema concreto da sociedade, e do tipo descritiva, pois descreve e interpreta os dados obtidos. É, também, uma pesquisa de campo, uma vez que a coleta de dados foi realizada de forma natural.

Ademais, devido às características deste estudo, optou-se por desenvolver este trabalho a partir da pesquisa-ação, uma vez que a pesquisadora é docente das disciplinas de Direito no IFPI, *campus* Picos-PI. Segundo a definição de Thiollent (1985, p. 14 *apud* Gil, 2008, p.30), a pesquisa-ação:

“... é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos do modo cooperativo ou participativo”

A pesquisa-ação mostrou-se mais adequada, por correlacionar a reflexão e a prática modificada da docente, baseada no que Tripp (2005, p. 445) afirma sobre a pesquisa-ação educacional, como “uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores, de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar o ensino e, em decorrência, o aprendizado dos alunos”.

Por meio de pesquisa-ação e abordagens quantitativa e qualitativa, com caráter exploratório e descritivo, procurou-se fazer uma análise crítica da prática docente no ensino jurídico na EPT, problematizando-a e refletindo sobre a possibilidade de mudanças. Após a revisão de literatura relacionada, foram planejadas e aplicadas estratégias de gamificação, para favorecer a aprendizagem dos estudantes e aumentar a motivação e o engajamento nas atividades.

3.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos escolhidos para participar da pesquisa foram discentes do 1º ano do EMI ao Técnico em Administração do IFPI, campus Picos/PI, que manifestaram, por escrito, de forma eletrônica, concordância em participar voluntariamente da pesquisa, mediante o Registro de Assentimento Livre e Esclarecido (Apêndice C), assinado pelos pais ou responsáveis, autorizando a participação dos indivíduos menores de idade.

Os critérios de inclusão foram: ser estudante (ambos os sexos) do 1º ano do EMI em Administração, no segundo semestre letivo de 2020; ter interesse em participar espontaneamente da proposta; ter autorização dos responsáveis, se menor de idade, e ter adesão a todos os instrumentos da intervenção.

Os critérios para a exclusão foram: estudantes do EMI em Administração do 2º e 3º anos; desistência a qualquer tempo da participação; negação dos responsáveis em autorizar a participação do estudante, se menor de idade.

3.3 COLETA DE DADOS

A realização da coleta de dados ocorreu em três momentos que compreenderam as fases de pré-intervenção, intervenção e pós-intervenção, as quais serão detalhadas nesta seção e estão sintetizadas no quadro 1:

Quadro 1. Fases da Pesquisa

Fases da pesquisa	Atividade realizada	Objetivo específico alcançado
Pré-intervenção	Revisão sistemática de Literatura Elaboração do protótipo do jogo Elaboração e gravação de vídeo explicativo do jogo	Identificar as práticas educativas utilizadas no ensino de Direito, especialmente na EPT; Desenvolver estratégias de gamificação como prática pedagógica para apoiar o ensino de Direito no EMI;
Intervenção	Questionário de sondagem Aplicação da gamificação Jogo dos Direitos	Analisar o uso de novas metodologias educacionais, entre elas a aprendizagem baseada em jogos e a

		gamificação em sala de aula para o ensino de Direito na EPT, tendo em vista os aspectos curriculares vigentes e os posicionamentos dos discentes envolvidos nas disciplinas em estudo
Pós-intervenção	Questionário de avaliação da gamificação	Avaliar as experiências de gamificação propostas nos aspectos do engajamento, motivação e aprendizagem gerada nos estudantes.

Fonte: Pesquisa direta.

3.3.1 Pré-intervenção

A pesquisa foi iniciada com a delimitação do problema e um mapeamento sobre o tema, por meio de uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL).

A RSL é uma pesquisa em profundidade que identifica, avalia e sintetiza os estudos relevantes de um determinado assunto, objetivando responder a uma pergunta ou a um conjunto delas (PETTICREW e ROBERTS, 2006).

A coleta do material foi sistematizada a partir de um protocolo de RSL, com base em Oliveira e Gomes (2015). Tratou-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e enfoque exploratório, cujos objetivos foram identificar como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estavam sendo aplicadas no ensino de Direito/ensino jurídico e descobrir quais abordagens e técnicas foram utilizadas, suas contribuições e em quais níveis de ensino foram aplicados.

Para tornar mais clara a compreensão dos objetivos que embasaram as questões levantadas na RSL, segue o quadro 2 com as perguntas e respectivas motivações:

Quadro 2: Questões de Pesquisa da RSL

ID	Questão- problema	Motivação
QP1	Como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estão sendo aplicadas no processo de ensino/aprendizagem de direito?	Verificar como ocorreram os processos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos no ensino de direito.
QP2	Quais as contribuições que a gamificação e os	Relatar os benefícios que as

	jogos apresentam para o ensino de direito/ensino jurídico e para a aprendizagem?	técnicas de gamificação e jogos sérios trazem para o ensino de direito.
QP3	Que público-alvo está sendo focado nos trabalhos pesquisados?	Descobrir qual público de alunos está sendo beneficiado com uso dessas metodologias e saber se há relatos de aplicação na Educação Profissional e Tecnológica.

Fonte: Pesquisa direta.

Para responder aos questionamentos acima, foi realizada uma busca na plataforma *Google Scholar*, a partir de 2008, em razão desse modelo de ensino da Rede Federal de Educação ter sido implantado através da Lei nº 11.892/2008.

Como procedimento para seleção dos estudos, foram estabelecidas três etapas: na primeira fase foram utilizadas as *strings* de busca na fonte de pesquisa selecionada e tabulados todos os trabalhos encontrados. Na segunda fase, foram selecionados os trabalhos que envolviam a temática, com base no título, o resumo e palavra-chave. Na terceira fase, foram incluídos para análise e leitura completa apenas os que tratavam, especificamente, dos temas em estudo. As expressões utilizadas encontram-se expostas no quadro 3 abaixo:

Quadro 3 - *Strings* de busca utilizada no *Google Scholar* e seus resultados por fase.

ID	<i>String</i> de busca	Fase 1	Fase 2	Fase 3
S1	"ensino de direito" + "gamificação"	10	2	1
S2	"ensino de direito" + "aprendizagem baseada em jogos"	5	2	2
S3	"ensino de direito" + "jogos sérios"	4	2	1
S4	"ensino jurídico" + "gamificação"	20	10	5
S5	"ensino jurídico" + "aprendizagem baseada em jogos"	2	1	1
S6	"ensino jurídico" + "jogos sérios"	6	2	0
Total		47	19	10

Fonte: Pesquisa direta.

Na busca, utilizaram-se as *strings*: "ensino de direito"+"gamificação", "ensino de direito"+"aprendizagem baseada em jogos", "ensino de direito"+"jogos sérios". Foram encontrados 19 estudos, porém, após as três fases de seleção, restaram 4 trabalhos. Pesquisando também os termos "ensino jurídico"+ "gamificação", "ensino jurídico" + "aprendizagem baseada em jogos", "ensino jurídico" +"jogos sérios", encontraram-se 28 trabalhos, dos quais restaram 6 após as fases de seleção. A busca não incluiu os termos da EPT, uma vez que objetivou-se saber todos os estudos existentes, de forma geral, e após analisar quais eram aplicados na EPT.

Na segunda etapa, foi feita a leitura do título, palavras-chaves, resumo (contexto-motivação/problema e objetivo), conclusão/considerações finais e avaliação de acordo com os critérios de inclusão e exclusão, conforme quadro 4.

Na terceira etapa, foi realizada a segunda leitura, desta vez do texto completo, para extração das informações e realização do fichamento dos textos selecionados. Os estudos foram avaliados quanto à sua qualidade em relação ao que se almeja nesta pesquisa, observando se eles atendiam às questões de pesquisa mencionadas anteriormente.

Quadro 4: Critérios de inclusão ou exclusão de estudos para as etapas 2 e 3 da RSL.

Critérios	ID	Descrição
Inclusão	I1	Artigos completos ou resumo expandido que apresentem modelos de gamificação no ensino de direito ou ensino jurídico.
	I2	Artigos completos ou resumo expandido que apresentem aprendizagem baseada em jogos e experiências de uso de jogos no ensino de direito ou ensino jurídico.
	I3	Artigos completos ou resumos publicados em periódicos científicos da base de dados que tratem de gamificação e experiência de jogos relacionados a conteúdos de direito.
	I4	Publicações a partir de 2008 que tratam dos temas acima.
Exclusão	E1	Artigos não relevantes para a pesquisa (excluídos pelo título, resumo e palavras-chave que não se relacionam aos objetivos desta RSL)
	E2	Teses e dissertações

	E3	Artigos não disponíveis para download
	E4	Artigos disponíveis em outros idiomas
	E5	Trabalhos duplicados
	E6	Artigos de <i>magazine</i>
	E7	Artigos com fins publicitários

Fonte: Pesquisa direta.

Ao fim, foram selecionados 10 artigos, que atendiam às respostas das questões de pesquisa. Ademais, observou-se que, embora se tenham buscado trabalhos a partir de 2008, apareceram estudos desenvolvidos somente nos últimos cinco anos, sendo apenas 1 em 2016, 1 em 2017, 3 em 2018 e 5 em 2019. O resumo desses achados está descrito na seção Resultados e Discussão, e o quadro com as obras selecionadas pode ser consultado no Apêndice G.

Concluída essa etapa de coleta de dados, iniciou-se a prototipação do Jogo dos Direitos e realização de pré-teste por cinco alunos, com objetivo de analisar as questões, calibrar o jogo em relação às regras, facilidade ou dificuldade de compreensão da linguagem utilizada e fazer as adaptações necessárias antes da aplicação oficial. Feito o ajuste final para melhorar o jogo, passamos para a elaboração de um vídeo explicativo da pesquisa e do jogo para ser repassado aos alunos na fase de intervenção.

3.3.2 Intervenção

Essa fase teve início com envio do vídeo explicativo da pesquisa, pela plataforma *Google Classroom*, tendo em vista que os sujeitos que participariam da pesquisa estavam em ensino remoto, decorrente da situação de saúde pública, causada pela pandemia do novo coronavírus (Covid-19). Portanto, as atividades desta pesquisa foram aplicadas de forma remota, sem nenhum contato presencial, com utilização da plataforma *Google Classroom* e formulários do *Google Forms*, conforme Resolução 14/2020 - CONSUP/OSUPCOL/REI/IFPI.¹

¹ Aprova a oferta de atividades pedagógicas não presenciais, de forma excepcional e transitória, enquanto perdurar o estado de emergência decorrente da pandemia de Covid-19, nos campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí-IFPI.

Após os participantes assistirem ao vídeo, foram enviados, por meio eletrônico, conforme autorizado na Resolução nº 510, de 07/04/2016, do Conselho Nacional de Saúde, no Art.2º, inciso XXII, os Termos de Consentimento e Assentimento de participação na pesquisa para os pais autorizarem a participação dos seus filhos. Concedidas as autorizações, foi realizada a aplicação do questionário de sondagem (Apêndice E). O questionário utilizado foi do tipo misto, com perguntas de múltipla escolha e questões abertas, em consonância com a classificação de Marconi e Lakatos (2017).

Em seguida, foi disponibilizado *link*² da loja do *Play Store*, para os alunos baixarem o aplicativo do Jogo dos Direitos. As informações sobre as especificidades do Jogo dos Direitos estão descritas na seção Produto Educacional.

3.3.3 Pós-intervenção

Ao final, foi enviado outro questionário misto, em escala Likert de cinco pontos e uma questão aberta, para a avaliação da experiência e das possibilidades de contribuição para aprendizagem, motivação e engajamento dos alunos.

Esse questionário foi adaptado da proposta de modelo de avaliação de jogos educacionais de Savi *et al* (2010), que busca obter a percepção dos alunos sobre o nível de motivação proporcionado pelo jogo, a experiência de interação e o impacto na aprendizagem.

O detalhamento dos resultados obtidos na aplicação do jogo e dos questionários serão apresentados e discutidos na seção intitulada Resultados e Discussão.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise de dados realizada nesta pesquisa buscou compreender as percepções do fenômeno da gamificação aplicada, sem intenção de generalizações, pois conforme Appolinário (2012), na pesquisa quanti-qualitativa busca-se compreender um fenômeno sem se levar à constituição de leis gerais.

Portanto, após a coleta de dados realizada por intermédio dos questionários *on-line*, desenvolvidos no *Google Forms*, em escala Likert de cinco pontos e também

² <https://bit.ly/3e44UcC>.

com questões abertas, foi necessária a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados ligados à aplicação das estratégias de gamificação.

Assim, com os dados coletados por meios dos questionários, passou-se a utilizar a técnica de análise estatística descritiva nas categorias nominais: motivação, engajamento e aprendizagem. Para tal análise, seguiram-se os passos de Gil (2008, p.156): “estabelecimento de categorias; codificação; tabulação; análise estatística dos dados; avaliação das generalizações obtidas com os dados; inferências de relações causais; interpretação dos dados”, conforme consta na seção de Resultados.

3.5 ASPECTOS ÉTICOS

Como esta pesquisa envolveu seres humanos, foi necessária a adoção de medidas para resguardar a integridade dos sujeitos participantes e não lhes causar vexame, constrangimento ou prejuízo.

Assim, foi realizada a submissão do projeto de pesquisa ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – IF Sertão-PE, por meio da Plataforma Brasil, antes do início da intervenção com os participantes. Essa medida foi adotada a fim de garantir o atendimento aos princípios éticos da pesquisa com seres humanos, tais como a autonomia, beneficência, não maleficência e justiça aos sujeitos envolvidos na pesquisa. O projeto foi apreciado pelo órgão e obteve permissão para ser realizado em sua proposta original pelo Parecer Consubstanciado nº 4.425.932.

Como forma de minimizar os riscos aos participantes da pesquisa, foi assegurada a participação voluntária, de modo que não houve obrigatoriedade de responder a quaisquer perguntas que pudessem gerar constrangimento ou desconforto aos participantes, bem como ficou assegurado o direito de desistir da pesquisa ou de retirar o consentimento em participar a qualquer momento da intervenção, sem que houvesse qualquer prejuízo ou sanção àqueles que não desejassem mais participar.

Os benefícios esperados para os participantes foram permanentes, sendo estimados impactos positivos em termos psicológicos e educacionais, como motivação, dedicação, comprometimento, desenvolvimento da autoconfiança e aprendizagem prazerosa dos conteúdos, o que deve impactar os participantes a

curto, médio e longo prazo. Ademais, espera-se que a pesquisa possa produzir conhecimentos generalizáveis, que permita também uma maior compreensão sobre o uso da gamificação nas atividades escolares e possa ser replicada para outros públicos e instituições, impactando assim, possivelmente, em um maior aproveitamento para os estudantes e sendo relevante socialmente para a formação cidadã, por meio do conhecimento dos seus direitos.

Os riscos previstos nesta pesquisa envolveram, em sua maioria, aspectos psicológicos, com a exposição dos participantes a situações de confronto com escolhas pessoais, mobilização de emoções, sentimentos e afetos positivos ou negativos, experiências de decisão, frustração e conflitos de percepção, que podem gerar um nível de estresse baixo ou moderado.

Considerou-se que a exposição aos riscos teve duração temporária e de grau mínimo a moderado, haja vista o desconforto psicológico que possa ter sido causado pela intervenção quando comparado ao observado ou relatado em situações reais do dia a dia. Além disso, foram tomados os devidos cuidados e a atenção necessária com os estudantes do EMI, tendo em vista o fato de serem pessoas em fase de desenvolvimento físico e psicológico.

4. PRODUTO EDUCACIONAL: JOGO DOS DIREITOS

O Produto Educacional (PE) desta pesquisa consubstancia-se no aplicativo Jogo dos Direitos com o objetivo de levar o aluno a aprender os conhecimentos jurídicos da disciplina Aspectos Legais da Administração de forma lúdica e motivada, tornando o ensino e aprendizagem dos conteúdos mais atrativos.

O PE foi criado com uso de plataformas *online* de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis chamada Kodular³. Essa é uma plataforma gratuita e de código fonte fechado baseada na *App Inventor*⁴ do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*).

As definições acerca de conteúdos, questões, *feedback*, dicas, mecanismos, regras e imagens da gamificação foram elaboradas pela pesquisadora.

Uma vez implementada a aplicação, todo o projeto foi compilado e exportado como arquivo com extensão APK (do Inglês *Android Application Package*) - formato

³ Disponível em <<https://www.kodular.io/>>. Acessado em 12/11//2020.

⁴ Disponível em <<https://appinventor.mit.edu/>>. Acessado em 12/11//2020.

de arquivo nativo do Sistema Operacional *Android*. Posteriormente, o referido arquivo foi submetido à plataforma *Play Store* para publicação e está disponível no endereço: <https://bit.ly/3e44UcC>.

O Jogo dos Direitos foi elaborado com o uso de elementos propostos por Werbach e Hunter (2012), que identificaram dinâmicas, mecânicas e componentes como categorias aplicáveis à gamificação. Entre os elementos de gamificação incorporados, houve a narrativa, a progressão, os desafios, o *feedback*, os níveis, os pontos, as coleções e as recompensas. Eles proporcionaram aos alunos construir seus conhecimentos através da criação de estratégias para solucionar os problemas jurídicos apresentados de forma leve, atraente e divertida.

Os elementos de gamificação foram utilizados conforme descritos no quadro a seguir.

Quadro 5: Resumo do Jogo dos Direitos.

NOME DA ATIVIDADE: Jogo dos Direitos
NECESSIDADE PEDAGÓGICA: Motivar e engajar os alunos com atividade lúdica para facilitar a aprendizagem.
OBJETIVO EDUCACIONAL: Verificar se os alunos aprenderam os conteúdos ensinados, revisar e fixar os direitos previstos no jogo.
META DO JOGO: Desenvolver habilidades e conhecimentos para atingir a aprendizagem. Responder de forma correta a todas as questões até o fim do jogo.
DINÂMICA DO JOGO: Solucionar os enigmas respondendo a todas as questões até o fim e ganhar o tesouro do conhecimento.

MECÂNICA DO JOGO:

Para participar basta o aluno/usuário baixar o aplicativo, identificar-se e iniciar o jogo. Ao longo do jogo o usuário deve seguir a trilha e solucionar os enigmas que são perguntas do conteúdo jurídico da disciplina Aspectos Legais da Administração. As questões admitem solução criativa do aluno com base na lei. Caso a resposta seja incorreta, o usuário é direcionado a uma aba de dica sobre a solução e depois retorna à aba do enigma novamente. Com a solução correta, o usuário avança um nível no conhecimento e adquire uma pedra preciosa, que será ao final juntada ao tesouro final e consagrará sua vitória e aprovação.

REGRAS:

Iniciar o jogo e responder às questões no menor tempo possível.
A cada questão correta respondida, o aluno avança um nível. Para cada questão errada, o aluno retorna para nível anterior.
Será vencedor quem responder ao maior número de respostas corretas em menor tempo possível.

ELEMENTOS/ESTRUTURA:

Narrativa, progressão, desafios, feedback, níveis, pontos, coleções e recompensas.

A cada resposta correta o aluno sobe um nível e ao final se transforma num guardião dos direitos.

Recompensa: Ganhos psicológicos como motivação, competição interna, diversão, engajamento e aprendizagem..

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

Fonte: Pesquisa direta.

Para jogar o aluno/usuário deve acessar o endereço <https://bit.ly/3e44UcC>, instalar o aplicativo e identificar-se. Ao longo do jogo, o usuário deve seguir a trilha e solucionar os enigmas, que são perguntas do conteúdo jurídico da disciplina Aspectos Legais da Administração. As questões admitem solução criativa do aluno com base na lei. Caso a resposta seja incorreta, o usuário é direcionado a uma aba de dica sobre a solução e depois retorna à aba do enigma novamente. Com a solução correta, o usuário avança um nível no conhecimento e adquire uma pedra preciosa, que será ao final juntada ao tesouro final e consagrará sua vitória e aprovação.

Da tela de início, é possível dirigir-se às teclas de jogar, com a qual se tem acesso ao jogo, ou de regras com indicação das normas permitidas no jogo, conforme figura 1:

Figura 1: Tela inicial do Jogo dos Direitos.



Fonte: Pesquisa direta.

Clicando na tecla jogar, o usuário é direcionado à tela de exibição de perguntas e respostas, em que se lê a pergunta, seleciona a opção de resposta que julgar mais adequada e, em seguida, recebe um *feedback* acerca de erro e acerto. Nessa tela de retorno, o usuário pode conferir dicas que ajudam a responder corretamente.

O Jogo dos Direitos está disponível também no repositório EduCAPES através do link <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599087> e no site criado <https://sites.google.com/ifsertao-pe.edu.br/jogodosdireitos/> e podem ser acessados *on-line* para visualização dos recursos disponíveis.

Além do aplicativo, compõem também o produto educacional um Manual de instruções disponível no link EduCAPES: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599055> elaborado para orientar a utilização do jogo e um Manual Didático disponível no link EduCAPES: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599102> criado para facilitar a replicação desse produto por outros professores da área de Direito. Os resultados da aplicação da gamificação serão detalhados na próxima seção.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Realizada a análise dos dados coletados através da técnica de análise estatística descritiva, primeiramente no Questionário de Sondagem, que possuía perguntas relacionadas ao perfil e à experiência do aluno com gamificação, obtiveram-se os resultados especificados a seguir.

De início, esclarece-se que a turma do 1º ano do EMI ao Técnico em Administração de 2020, possuía 41 alunos matriculados no Q-acadêmico, sistema de gestão acadêmica usado no IFPI, e no sistema do *Google Classroom*, plataforma utilizada para realização do ensino remoto, devido à pandemia do Covid-19. Contudo, apenas 31 alunos participaram das atividades em geral, havendo dez desistentes. Desses 31 alunos, todos participaram das estratégias de gamificação, entretanto somente 22 responderam ao Questionário de Sondagem inicial.

Inicialmente, para formação do perfil dos alunos, perguntou-se a idade deles e obteve-se que 63,6% dos alunos têm 15 anos e 36,4% têm 16 anos. A partir desse dado, percebe-se que se trata de adolescentes que fazem parte da geração que já nasceu imersa na tecnologia e com contato com as ferramentas informacionais, tendo em vista que, de acordo com a pesquisa sobre o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros-TIC Domicílios (2018), a proporção daqueles que usam a Internet todos os dias é alta, entre pessoas de 16 e 24 anos de idade, chegando a 90% dos brasileiros nessa faixa etária.

No concernente à experiência deles com jogos, descobriu-se que 100% dos alunos (22 respondentes) já jogaram algum tipo de *jogo*, sendo que 36,4% jogam frequentemente, 18,2% jogam moderadamente e 40,9% jogam raramente. Entre os jogos mais utilizados, 90,9% afirmam usar os jogos digitais em *smartphone* e computador, e 50% jogam até 1 hora por semana, 22,7% jogam de 1 a 2 horas, 13,6% jogam de 2 a 3 horas e 13,6% jogam acima de 3 horas. Assim, depreende-se que os jogos digitais, como o realizado na nossa experiência, já eram uma realidade comum para os discentes.

Analisando o uso do jogo com viés educacional, foi perguntado sobre a utilização de algum tipo de gamificação ou jogo educativo na escola para facilitar a aprendizagem de conteúdos e constatou-se que a maior parte (63,6%) nunca teve acesso a esse método na escola e 36,4% afirmaram já ter sido usado. Enfatiza-se que, embora a maior parte considere que nunca fora usada a gamificação na escola,

é possível que tenha sido utilizada com outro nome e não tenha sido compreendida pelo discente como gamificação ou, até mesmo, o docente não soubesse que estava gamificando.

Perguntado sobre a possibilidade da gamificação facilitar o processo de ensino-aprendizagem da disciplina ALADM, obteve-se que 100% dos alunos acreditam nessa possibilidade. Por fim, perguntado sobre a necessidade de estudar as leis no EMI ao Técnico em Administração, 100% dos alunos acham necessário e a grande maioria justifica demonstrando a importância de conhecerem seus direitos e deveres para saber como atuar perante a sociedade.

A concordância dos alunos respondentes com o uso da gamificação corrobora a necessidade de mudanças no ensino, inclusive, por meio das novas tecnologias de informação e comunicação, como ferramentas para modernizar o ensino jurídico, conforme afirmam Bernardes e Rover (2018).

Esses dados iniciais demonstraram a abertura dos alunos para experimentar a gamificação na disciplina ALADM e, mais ainda, diante da importância que relataram em obter esses conhecimentos jurídicos para utilizarem na vida cotidiana deles. Diante disso, foram empregadas as estratégias de gamificação, conforme explicitado na seção do produto educacional.

Após a realização da gamificação, foi aplicado outro questionário para obter a percepção dos alunos sobre essa metodologia de ensino e aprendizagem. Dessa vez, obtiveram-se 28 respostas, o que representa que 90,32% dos alunos participantes da disciplina responderam ao questionário.

As respostas foram categorizadas nos três aspectos objetivados pela pesquisa: engajamento, motivação e aprendizagem. Foram realizadas proposições avaliadas na escala Likert, que variavam entre *concordo totalmente*, *concordo*, *não concordo ou discordo*, *discordo* e *discordo totalmente* e, uma questão aberta.

Analisando a percepção motivacional dos alunos quanto à gamificação aplicada, constatou-se que, de início, o jogo captura a atenção da maior parte (78,6%) dos usuários e fornece estímulos para que eles continuem na atividade, que se mostra relevante para os interesses deles, tendo em vista os conteúdos serem interessantes para a grande maioria (85,7%) dos alunos.

O ensino com uso da gamificação tem essa potencialidade de provocar sensações motivadoras, desejo de continuar até o fim, ratificando o que Stodulny (2017, p. 84) afirma de que “o ensino deve promover experiências inovadoras. A

novidade leva ao encantamento, que desperta a curiosidade do aluno e o espírito de investigação”.

Esse sentimento estimula os alunos a aprenderem, tanto que a maior parte deles (92,9%) declarou que gostaria de aprofundar-se nos assuntos abordados pelo jogo. Isso demonstra que a gamificação tem o poder de motivar e estimular os estudantes a buscar o conhecimento, conforme afirmam Silva *et al* (2015), e incentiva a aprendizagem ativa.

Ademais, perguntado se a gamificação trouxe percepção de realização e de sensação boa, a grande maioria concordou totalmente (85,7%). Na resposta seguinte, afirmaram que foram surpreendidos de forma positiva pelo jogo (92,9%), ficando apenas 7,1% dos alunos neutros, ao não concordarem e nem discordarem.

Perguntado sobre a importância dos textos de *feedback*, a maior parte dos alunos (92,9%) considerou importante esse retorno para autoavaliação deles. O *feedback* foi um dos elementos utilizados na gamificação e, segundo Werbach e Hunter (2012), permite que o jogador acompanhe seu progresso.

Destaca-se também o sentimento bom que os alunos tiveram ao completar o jogo, visto que a maioria (96,4%) respondeu positivamente a esse questionamento, ficando apenas 3,6% deles neutros.

Ademais, completou-se a avaliação fazendo uma proposição que demonstrasse um aspecto negativo do jogo ao afirmar que “o jogo era difícil de entender”, porém a maioria dos alunos discordaram (60,7%) ou discordaram totalmente (14,3%), ao passo que os demais foram neutros (25%), ao não concordarem e nem discordarem.

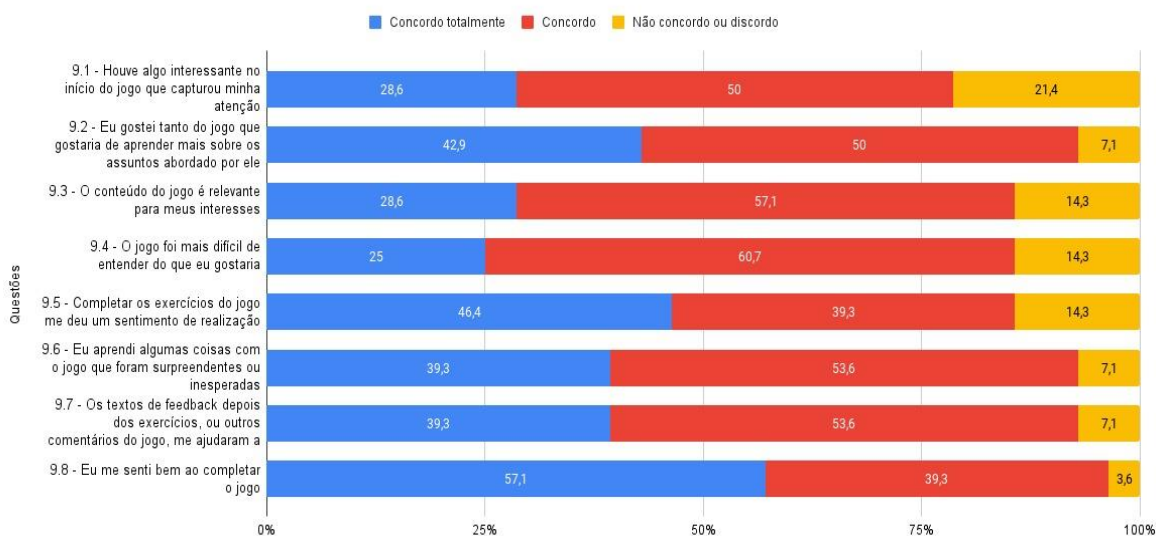
Assim, perceberam-se evidências de que a gamificação cumpriu com seu desiderato de motivar os alunos e provocar neles sensações boas e sentimentos de realização, corroborando com a *design* de jogos McGonigal (2011), que assevera o poder de motivação dos jogos ao ensinar e envolver as pessoas de uma forma que a sociedade não sabe fazer.

Ademais, a motivação que os jogos proporcionam pode ir muito além dos muros da escola, incentivando os alunos a aplicarem estratégias de gamificação na vida particular dos participantes.

As perguntas e respostas sobre a motivação dos alunos foram condensadas no gráfico 1.

Gráfico 1- Motivação.

Questões relacionadas à motivação (valores apresentados em %)



Fonte: Pesquisa direta.

Assim, percebe-se que o gráfico 1 apresenta evidências de aumento de motivação ao demonstrar que os alunos se sentiram bem e realizados com as estratégias de gamificação, além de ter sido interessante e surpreendente com maior número de respostas positivas.

O item seguinte avaliado foi a capacidade da gamificação promover o engajamento dos discentes. Nessa categoria, a meta buscada era verificar se houve aumento de empenho, interesse, dedicação e afinco dos alunos em razão da atividade ser gamificada.

Para Fernandes e Ribeiro (2018), as atividades gamificadas produzem o engajamento, pois tornam as tarefas escolares mais interessantes ao gerar estímulo para o cumprimento de exercícios que trazem recompensas e, também, pela acessibilidade, uma vez que podem ser acessadas por meios de comunicação do cotidiano dos alunos, como os celulares e *tablets*, entre outros.

Conforme as respostas dos questionários, constataram-se evidências do engajamento dos alunos, uma vez que a maioria (96,3%) afirma que se sentiu estimulado a aprender com o jogo, e apenas 3,7% ficaram neutros. Ademais, 85,7% dos alunos responderam não sentir tédio ou ansiedade ao participar da gamificação, demonstrando como os alunos estavam envolvidos no jogo.

Além disso, as estratégias de gamificação geram uma imersão no ambiente de jogo, que fez com que a maioria ficasse dentro do jogo e não percebesse o tempo passar.

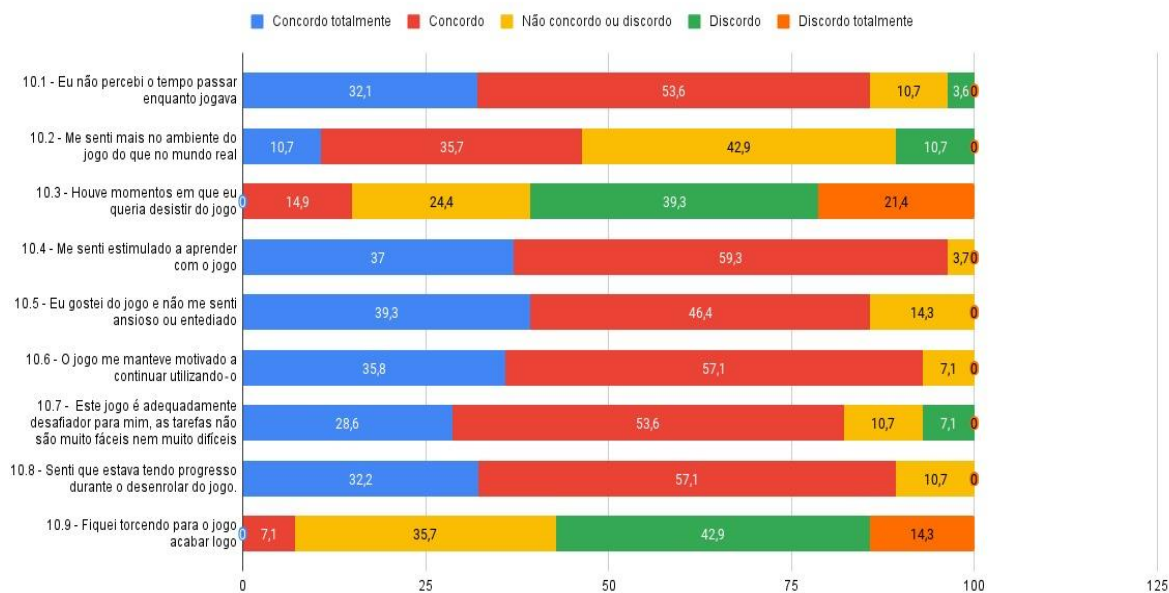
Como a motivação e os desafios interessantes levam ao engajamento, foi perguntado se o jogo os motivou a continuar nas tarefas, e constatou-se que a maioria (92,8%) assinala com resposta positiva.

Alves (2015) afirma que o engajamento está diretamente ligado à relevância dos conteúdos apresentados e a forma como a aprendizagem é motivada. Daí a importância de serem feitos desafios adequados com assuntos de interesse para a vida deles.

Por fim, 89,2% dos alunos relataram a sensação de progresso durante o desenrolar do jogo, o que é um indício de que houve o engajamento da maioria deles. Todas as perguntas relacionadas ao engajamento foram condensadas no gráfico 2.

Gráfico 2- Engajamento.

Questões relacionadas ao Engajamento (em %)



Fonte: Pesquisa direta.

Assim, percebe-se que o gráfico 2 evidencia o engajamento ao demonstrar a imersão dos alunos nas estratégias de gamificação e no ambiente do jogo e ao indicar aumento de interesse e de estímulo com o maior número de respostas positivas aos quesitos relacionados a essa categoria.

Ademais, o engajamento também ficou evidenciado pela maior aderência dos alunos em responder aos questionários após as estratégias de gamificação. Antes apenas 22 alunos responderam, ao passo que após a gamificação 28 alunos responderam aos questionários.

A última categoria avaliada foi a possibilidade de aumento de aprendizagem dos conteúdos trabalhados por meio das estratégias de gamificação. Para Fernandes e Ribeiro (2018, p.7), “a gamificação atrelada ao processo de aprendizagem, traz para o indivíduo uma nova forma de aquisição de competências e habilidades, de uma maneira mais suave e prazerosa.”

Ressalte-se que se analisou a aprendizagem baseada na taxonomia de Bloom (2010 *apud* Ferraz e Belhot), a qual é considerada como o domínio cognitivo que se desenvolve pelas categorias do conhecer, compreender, aplicar, analisar, sintetizar e avaliar. Portanto, adaptando os domínios acima, averiguou-se a aprendizagem, verificando se houve a aquisição das habilidades de compreender, lembrar e aplicar os conhecimentos envolvidos nas atividades.

Como resultado, obteve-se que a maioria dos alunos (92,9%), depois que participaram das estratégias de gamificação, afirmam que conseguem lembrar de mais informações relacionadas ao tema do jogo; e apenas 7,1% ficaram neutros ao não concordarem e nem discordarem.

Em relação à habilidade de compreensão, 96,4% afirmam compreender melhor os temas apresentados na disciplina, depois de participar da gamificação.

E quanto à aplicabilidade do conteúdo que foi utilizado na gamificação, a maioria dos participantes afirma que consegue aplicar melhor esses conteúdos na vida cotidiana. Portanto, a maioria concorda que consegue lembrar, compreender e aplicar os conteúdos tratados na gamificação.

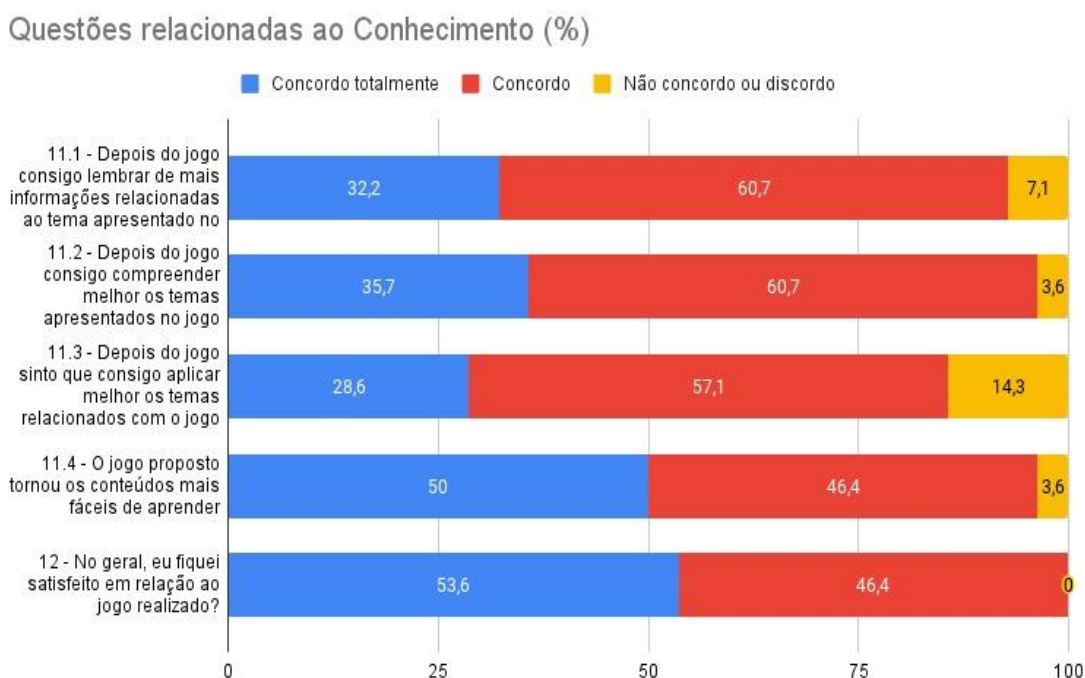
Ademais, perguntado se o jogo proposto tornou os conteúdos mais fáceis de aprender, (96,4%) responderam positivamente; e apenas 3,6% mantiveram-se neutros ao não concordar ou discordar.

Na gamificação aplicada, cada vez que o aluno errava a resposta, ele não passava de nível e era levado para uma aba de dicas para facilitar a aprendizagem e depois deveria repetir a missão que não fora cumprida a contento para que pudesse avançar no jogo. Essa repetição na gamificação, para Ogawa *et al* (2015), aumenta a aprendizagem pois ela proporciona sucessivas experiências com repetições, e isso vai transformando o que era anteriormente errado em certos.

Quando perguntado se a gamificação gerou uma satisfação de forma geral, obtivemos 100% de respostas positivas (28 alunos), o que evidencia a aprendizagem prazerosa que as estratégias de gamificação podem proporcionar, fazendo uso do lúdico para construir uma aprendizagem ativa e significativa para o educando e com aumento do interesse pelas atividades propostas.

As perguntas relacionadas à categoria aprendizagem estão condensadas no gráfico 3.

Gráfico 3. Aprendizagem.



Fonte: Pesquisa direta.

Assim, percebe-se que o gráfico 3 evidencia que os conhecimentos relacionados aos conteúdos trabalhados nas estratégias de gamificação foram assimilados pelos alunos participantes ao indicarem sempre maior número de respostas positivas ao quesitos de lembrar, compreender, aplicar e facilitar a aprendizagem.

Ao fim, em questão aberta, foi pedido aos participantes que colocassem alguma crítica ou sugestão, ou acrescentassem algo que quisessem expressar sobre a gamificação, e obtiveram-se as respostas descritas no quadro a seguir (questão nº 11 do apêndice F):

Quadro 06: Avaliação dos participantes em questão discursiva.

Participante 1	“A única coisa que eu tenho a dizer é que o jogo foi uma forma ótima de se trabalhar pois ao mesmo tempo que serve de aprendizado serve também de diversão, o que deixa tudo menos chato”
Participante 2	“Adorei esse projeto de atividade gamificada, para mim todas as disciplinas deveriam ter atividades como essa.”
Participante 3	“ Amei esse método de ensino”.
Participante 4	“Os jogos ajudaram bastante na compreensão dos conteúdos, pois é uma forma dinâmica de aprender, fácil e sem ser entediante”.
Participante 5	“Eu realmente acho que o jogo me auxiliou nessa jornada de aprendizagem em relação aos conteúdos abordados, e até me surpreendeu em algumas partes”.
Participante 6	“Acho que dentre todas as técnicas de facilitar a aprendizagem a distância, essa dos jogos foi a melhor”.
Participante 7	“Os jogos são super interessantes, espero que mais professores possam fazer uso dessa ferramenta no futuro”.
Participante 8	“Adorei a metodologia dos jogos!! Bem satisfatório”.
Participante 9	“Eu aprendi bastante com essas atividades em forma de jogos. Muito criativo”
Participante 10	“O jogo para mim foi muito satisfatório, pois trouxe à tona meu espírito competitivo que me ajuda a concentrar e memorizar os conteúdos aprendidos. Gostaria muito que esse método fosse aderido (sic) por outros professores por que (sic) ajuda na compreensão dos conteúdos e aulas propostas por eles”.
Participante 11	“Eu amei essa forma "diferente" de aprendizado”.

Fonte: Pesquisa direta.

Essa questão discursiva possibilitou que os participantes se expressassem de forma livre, colocando perspectivas que provavelmente não tenham sido contempladas nas perguntas fechadas. A maioria dos jogadores demonstrou a satisfação que as atividades gamificadas proporcionaram com percepção positiva da gamificação, além de que alguns argumentaram sobre o desejo de que outras disciplinas também utilizassem esse método de ensino e aprendizagem (participantes 2, 7 e 10).

Houve até participante (nº 10) que afirmou que a gamificação aflorou seu espírito competitivo, embora esse não fosse o objetivo do jogo, uma vez que, na gamificação aplicada cada participante concorre apenas consigo mesmo, já que a intenção foi sempre colaborar com a aprendizagem ativa do aluno e, não gerar competições internas na turma. A prova disso é que não foi elaborado *ranking* com pontuação dos participantes.

Portanto, considerando a categoria motivação, pode-se afirmar que existem

evidências do aumento da motivação, uma vez que se percebe a satisfação externada pelos alunos ao participarem de atividades gamificadas, ao demonstrarem o sentimento de realização e motivação que o jogo proporcionou a eles. Ademais, os *feedbacks* do jogo ajudaram os alunos a se auto avaliarem e descobrirem o quanto estava sendo positiva a experiência.

No concernente à dimensão engajamento, descobriu-se indícios de que houve maior envolvimento do aluno por conta do uso da gamificação, que gerou um sentimento positivo e maior imersão nas atividades realizadas, o que foi corroborado pelos relatos na questão aberta em que eles demonstram maior interesse e empenho diante da dinamicidade da atividade.

Em relação à categoria aprendizagem, os alunos demonstraram que o jogo contribuiu para o processo de aprendizagem por meio da percepção de progresso relatada ao conseguirem lembrar, compreender a aplicar melhor os conhecimentos após a gamificação, além de evidenciarem em questão aberta o quanto essa metodologia da gamificação facilita a aprendizagem, a concentração e a memorização de conteúdos.

Esses resultados revelam que as estratégias de gamificação podem contribuir para o processo de aprendizagem, por apresentar desafios, promover a autonomia e a aprendizagem ativa de forma lúdica.

Sendo assim, nesse caso, ficou evidenciado que a gamificação contribui para o êxito do trabalho docente, que passa a realizar atividades gamificadas com o uso de novas ferramentas, as quais chamam mais atenção dos alunos e proporcionam melhor formação. Em relação aos alunos, ela tem o potencial de aumentar a qualidade da aprendizagem, com a ampliação dos conhecimentos, motivar e melhorar o empenho, engajamento e interesse dos discentes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho investigou as contribuições do uso de estratégias de gamificação no ensino de Direito na EPT para aumentar a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Para isso, foi necessário, inicialmente, analisar o contexto do EMI na EPT, com seus objetivos de estimular a formação integral e incentivar a autonomia discente.

Após, analisou-se o ensino jurídico realizado no EMI e percebeu-se, ao longo da pesquisa, que a utilização de práticas pedagógicas tradicionais têm estagnado a capacidade de muitos alunos aprenderem, gerando desmotivação e desinteresse pelas atividades escolares. Logo, a formação ampla almejada pelo EMI na EPT perpassa pela mudança nos métodos de ensino utilizados pelos professores.

Repensar a forma de ensinar e vivenciar transformações na educação com a introdução de MAs, entre elas a gamificação, fez formular a hipótese de que o ensino com uso da referida metodologia poderia alavancar a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos alunos, ainda mais agora nesses tempos tão áridos com essa pandemia.

Para isso, estudou-se sobre gamificação, por meio da RSL, para se extrair sua conceituação, aplicabilidade, casos de sucesso, vantagens e desvantagens.

É necessário esclarecer que há considerável preparo pedagógico com os alunos sobre objetivos e formas de gamificação para então se chegar a aplicá-la.

A gamificação promovida analisou se o aluno/usuário conhecia o assunto e identificava soluções com a aplicação prática desses conhecimentos. Ademais, o *feedback* e dicas das questões ajudaram no reforço de conteúdo além de possibilitar aumento do comprometimento e da motivação em aprender.

Com isso, constatou-se que se obtiveram resultados positivos, no geral, e que a gamificação, mais do que uma MA, é uma forma de se desenvolver um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, atrativo e conectado com os discentes atuais.

Percebeu-se então que é possível contribuir para qualidade formativa dos jovens que frequentam o 1º ano do EMI ao Técnico em Administração do IFPI, Campus Picos-PI, usando-se a gamificação como apoio ao processo de ensino-aprendizagem de Direito.

Pretende-se disponibilizar e compartilhar este material para professores e alunos de outras disciplinas e outros *campi* do IFPI, e deseja-se que as estratégias de gamificação criadas nesta pesquisa possam ser replicadas em outros contextos e em outras disciplinas de modo a facilitar o processo de ensino-aprendizagem de outros docentes e discentes.

Ademais, para pesquisas futuras, sugere-se que os docentes de outras instituições possam ser convidados a utilizar a gamificação produzida (aplicativo jogo dos Direitos) e avaliar, emitindo suas percepções sobre as potencialidades

deste método, e que discentes de outros cursos que envolvam tais conteúdos possam também utilizar e avaliar. Além de que, novas áreas do Direito podem ser incluídas e outros formatos de questões podem ser acrescentados em novas e futuras versões.

É importante esclarecer que, devido às limitações deste trabalho de tempo e espaço, não é possível generalizar os resultados, devendo suas evidências ser circunscritas ao tempo e ao contexto em que o estudo ocorreu.

Outra limitação é a própria percepção da pesquisadora, ao elaborar os instrumentos de pesquisa e ao interpretar os resultados, uma vez que esses não deixam de ser influenciados pela subjetividade da autora.

Apesar das limitações apresentadas, acredita-se que os objetivos dessa pesquisa foram atingidos e conclui-se que, nesse caso, existem evidências de que as estratégias de gamificação foram instrumentos facilitadores da aprendizagem e geraram maior motivação e engajamento dos alunos.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Janderson Jason Barbosa. Aprendendo sobre Trabalho Escravo no Brasil por meio da criação de um Jogo Digital Educativo. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 21, n. 2, p. 82-103, mai./ago. 2018. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/79607>. Acesso em: 15 jul. 2020.

ALMEIDA, Cíntia et al. Avaliação do processo de Gamificação acerca do tema Direitos Humanos. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 379. Disponível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/6844>. Acesso em: 26 mai. 2020.

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. Um Guia completo: do conceito à prática. DVS Editora. SP. 2ª Ed.2015.

APPOLINÁRIO, Fabio. **Metodologia da ciência: filosofia e prática da pesquisa**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

BERNARDES, Marcele Berger; ROVER, Aires José. **Uso das novas tecnologias de informação e comunicação como ferramentas de modernização do ensino jurídico**. 25, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/268378614_Uso_das_novas_tecnologias_d_e_informacao_e_comunicacao_como_ferramentas_de_modernizacao_do_ensino_ju

ridico. Acesso em: 20 fev. 2021.

BRANDÃO, Vinícius Paluzzi; COELHO, Melissa Meira V. Inclusão na educação básica de disciplina direcionada aos direitos e garantias fundamentais constitucionais, como instrumento para a realização do pleno exercício da cidadania. **Revista Online FADIVALE**, Governador Valadares, ano IV, nº7, 2011. Disponível em: <http://www.fadivale.com.br/revistaonline/revistas/2011/Artigo%20Vinicius.pdf>. Acesso em 06 mar. 2020.

BRASIL. (Constituição 1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 10 out. 2019.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº 9.394/1996, de 20 de dezembro de 1996**, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 9 out. 2019.

BRASIL. **Decreto nº 5.154 de 23 de julho de 2004**, que regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5154.htm. Acesso em 18 mai. 2020.

BRASIL. **Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm. Acesso em 09 Mai. 2020.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº 13.415/2017, de 13 de fevereiro de 2017**, Altera as Leis nos 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei no 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei no 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. 2017a. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13415.htm>. Acesso em: 10 mai. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular-BNCC**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 2017b. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=85121-bncc-ensino-medio&category_slug=abril-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso dia 10 mai. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino**

Médio. Resolução nº 3, de 21 de novembro de 2018. Atualiza as diretrizes curriculares nacionais para o ensino médio. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/51281622. Acesso em: 30 abr. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. **Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos**, Brasília: MEC, 2016. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/novembro-2017-pdf/77451-cnct-3a-edicao-pdf-1/file>. Acesso em: 15 out. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Resolução CNE/CEB 6/2012. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio**, Brasília: MEC, 2012. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11663-rceb006-12-pdf&category_slug=setembro-2012-pdf&Itemid=30192. Acesso em 29 out 2019.

BRASIL. **Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro**. Decreto-lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm. Acesso em: 10 jan. 2020.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 403/2015**. Torna-se Obrigatória a inclusão no Currículo Oficial do Ensino Fundamental e Médio as disciplinas Direito Administrativo, Direito Constitucional e Direito do Consumidor. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=947708>. Acesso em 10, jan.2020.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2075/2019**. Dá nova redação ao § 2º do art.35-A da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. 2019a. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=219697>. Acesso em 10, jan. 2020.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 4533/2019**. Inclui noções de Direito Constitucional e Teoria Geral do Estado na Base Nacional Comum Curricular referente ao ensino médio. 2019b. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=221568>. Acesso em 10, jan. 2020.

BRUNER, J.S. **O Processo da Educação**. 7 ed. São Paulo: Nacional, 1978, p. 30-50.

CARLESSO, Janaína Pereira Pretto. Debatendo a ética na pesquisa com seres humanos por meio de um júri simulado. **Educação em Perspectiva**, v. 10, p. e019025-e019025, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/educacaoemperspectiva/article/view/7142> Acesso em: 09 abr. 2020.

CARLINI, Angélica Luciá. **Aprendizagem baseada em problemas aplicada ao ensino de direito**: Projeto exploratório na área de relações de consumo. 2006. 295 f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/9965>. Acesso em: 12 jun. 2020.

CARVALHO, Carlos Vaz de. **Aprendizagem baseada em jogos**. II World Congress on Systems Engineering and Information Technology, p.176-181, 2015. Disponível em: <https://copec.eu/congresses/wcseit2015/proc/works/40.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2020.

CIAVATTA, Maria. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e identidade. In: Frigotto, Gaudêncio; Ciavatta, Maria; Ramos, Marise (orgs.). **Ensino Médio Integrado: concepção e contradições**. 3ª ed, São Paulo, Cortez, 2012, p.83-106.

CERVEJEIRA, Cintia Cristina. **Noções de Direito no Ensino Médio** 07/03/2018 138 f. Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE NORTE DO PARANÁ, Londrina Biblioteca Depositária: UNOPAR. Disponível em: <https://repositorio.pgskroton.com.br/bitstream/123456789/15567/1/disserta%C3%A7%C3%A3o%20ABNTc%C3%ADntiapdf.pdf>. Acesso em 13 jan. 2020.

CURI, Luciano Marcos; ASSIS, Rodrigo Guimarães Goulart. Noções de direito no Ensino Médio: uma demanda urgente. **Revista Jurídica UNIARAXÁ**, Araxá, v. 16, n. 15, p. 187-225, ago. 2012. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/231277715.pdf>. Acesso em: 22 março 2020.

DETERDING, S. DIXON, D. KHALED, R. NACKE, L. **From game design elements to gamefulness: defining “gamification”**. In: International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 15., 2011, Tampere. **Proceedings...** New York: Acm, 2011. p. 9-15. Disponível em: http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf. Acesso em 19 Jun. 2020.

DIAS, Luciano Souto; DE OLIVEIRA, Leonil Bicalho. Acesso à educação jurídica: pela inclusão do ensino jurídico na grade curricular do ensino regular. **Revista Digital Constituição e Garantia de Direitos**, v. 8, n. 1, p. 03-20, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/constituicaoegarantiadedireitos/article/view/8159>. Acesso em: 05 mai. 2020.

DIESEL, Aline; MARCHESAN, Michele Roos; MARTINS, Silvana Neumann. Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio. **Revista Signos**, v. 37, n. 1, 2016. Disponível em: <http://univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/1008>. Acesso em: 28 mai, 2020.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação,

Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013. Disponível em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 Jun, 2020.

FERNANDES, Carlos Wilson Ribeiro; RIBEIRO, Erick Luiz Pereira. Games, gamificação e o cenário educacional brasileiro. CIET: EnPED, 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/344/498>. Acesso em 02 fev. 2021.

FERRAZ, Ana Paula do Carmo Marcheti; BELHOT, Renato Vairo. Bloom's taxonomy and its adequacy to define instructional objective in order to obtain excellence in teaching. **Gestão & Produção**, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/gp/v17n2/a15v17n2.pdf>. Acesso em 10 de nov. 2020.

FRANCO, Fernanda Godinho. **O acesso à educação jurídica como meio de contribuir para a formação da cidadania**. Conteudo Juridico, Brasilia-DF: 14 out 2019. Disponível em: <https://conteudojuridico.com.br/consulta/artigos/53034/o-acesso-a-educacao-juridica-como-meio-de-contribuir-para-a-formacao-da-cidadania>. Acesso em: 20 mar 2020.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise; GOMES, Cláudio. Produção de conhecimentos sobre Ensino Médio Integrado: dimensões epistemológicas e político-pedagógicas. In: **Anais do Colóquio Produção de conhecimentos de ensino médio integrado: dimensões epistemológicas e político-pedagógicas**, Rio de Janeiro, 3 e 4 de setembro de 2010; Organização de GT Trabalho e Educação da Anped; Projetos Integrados (UFF, Uerj, EPSJV/Fiocruz); Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio/Fiocruz. – Rio de Janeiro: EPSJV, 2014. Disponível em: <http://www.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/I232.pdf>. Acesso em: 05 de maio de 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Vania Cristina Bordin; ADAMATTI, Diana. Educa Direito: Um Jogo Sério para o Ensino de Direito do Trabalho. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 24, n. 3, p.1-15, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5753/rbie.2016.24.3.1>. Acesso em: 10 jul. 2020.

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

GHIRARDI, J. G.; OLIVEIRA, J. F. Caminhos da superação da aula jurídica tradicional: o papel das instituições de ensino. **Revista Brasileira de Estudos Políticos**. Belo Horizonte. n. 113. p. 379-404, 2016. Disponível: <https://pos.direito.ufmg.br/rbep/index.php/rbep/article/view/388/359>. Acesso em: 18 Jun. 2020

KAPP, K. M.; **The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer. Hoboken, NJ, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de**

Metodologia Científica. 8. ed. - São Paulo: Atlas 2017.

LAMAS, C. B. O.; MIRANDA, P. R.; OLIVEIRA, A. P. L. R. Aproximações entre educação jurídica e ensino médio integrado: proposta para uma formação cidadã e ética. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico (EDUCITEC)**, Manaus, v. 04, n. 08, p. 421-439, nov. 2018. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/569>. Acesso em: 20 jan. 2020.

MARTINEZ, André Almeida Rodrigues. **O ensino da cidadania nas escolas brasileiras**. Jus Navigandi, Teresina, ano 18, n. 3616, 26 maio 2013. Disponível em: <<http://jus.com.br/artigos/24507>>. Acesso em: 07 mai. 2020.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. **Education**, v. 4, n. 2, p. 6, 2015. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/42-53.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2020.

MATTAR, J. **Metodologias Ativas: para a educação presencial, blended e à distância**. 1ª ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MCGONIGAL, Jane; **A realidade em jogo – Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Best Seller Editora. 1ª Edição. 2012 Tradutor: Rieche, Eduardo.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUSA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres. (orgs.). **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol.II- PROEX-UEPG, 2015. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/n50ss85>. Acesso em: 15 jul. 2020.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem. **UFRJ. Rio de Janeiro**, p. 04, 2003. Disponível em: http://www.nce.ufrj.br/ensino/posgraduacao/strictosensu/ginape/publicacoes/trabalho_s/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf. Acesso em: 20 jun, 2020.

MOREIRA, M. A. A teoria de ensino de Bruner. In: MOREIRA, M. A. **Teorias de Aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999.

OGAWA, Aline Nunes et al. Análise sobre a gamificação em Ambientes Educacionais. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 13, n. 2, 2015. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/61453>. Acesso em: 10 jan. 2021.

OLIVEIRA, Francisco Kelsen; GOMES, Alex Sandro. Uma revisão sistemática da literatura sobre ferramentas de autoria de IMS-LD. **Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2015), CBIE-LACLO 2015**. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/5190>. Acesso em: 15 jul. 2020.

OLIVEIRA, Sarah Correia et al. **Jogo de tabuleiro no processo de ensino**

aprendizagem de direito no curso de Tecnologia em Organização de Serviços Judiciários. 2019. Disponível em:
<http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/handle/4321/369>. Acesso em 20 jul, 2020.

PETTICREW, M. & ROBERTS, H. **Systematic reviews in the social sciences: A practical guide.** Oxford: Blackwell, 2006. Disponível em:
<https://fcsalud.ua.es/en/portal-de-investigacion/documentos/tools-for-the-bibliographic-research/guide-of-systematic-reviews-in-social-sciences.pdf>. Acesso em 07 jul.2020.

PRENSKY, Marc. Digital game-based learning. **Computers in Entertainment (CIE)**, v. 1, n. 1, p. 21-21, 2003. Disponível em:
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/950566.950596>. Acesso em: 15 de jul, 2020.

RAMOS, Marise Nogueira. História e política da educação profissional. **Curitiba: Instituto Federal do Paraná**, v. 5, 2014. Disponível em:
<https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2016/05/Hist%C3%B3ria-e-pol%C3%A9tica-da-educac%C3%A7%C3%A3o-profissional.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2020.

RAMOS, Marise Nogueira. Ensino médio integrado: lutas históricas e resistências em tempos de regressão. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, v. 1, n. 1, p. 27-49, 2017. Disponível em:
<https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/356>. Acesso em 10 jul. 2020.

SAVI, Rafael et al. Proposta de um modelo de avaliação de jogos educacionais. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 8, n. 3, 2010. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/18043>. Acesso em: 28 jul. 2020.

SILVA, Gabriella Victória Filgueiras; DIÓGENES, Carla Marques. As metodologias ativas e seus impactos no curso de Direito do Centro Universitário Christus: uma análise da experiência de gamificação com o uso do kahoot na disciplina de Teoria Geral do Direito. **Anais do XV Encontro de Iniciação Científica da UNI7**, v.9, n.1, 2019. Disponível em:
<https://periodicos.uni7.edu.br/index.php/iniciacao-cientifica/article/view/1079>. Acesso em: 10 jul. 2020.

SOARES, M.S. **Projeto de Jogos Educativos 2D de Aventura usando a Lua.** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Informática do Centro Técnico Científico da PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em
https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21809/21809_4.PDF. Acesso em: 23 mai 2020.

SOUZA, Flávio Marcelo Gabriel de. **Gamificação na educação: aproximações, estratégias e potencialidades.** 2018. 97 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2018. Disponível em:
<https://www.repositorio.ufop.br/handle/123456789/10032>. Acesso em: 15 jun, 2020..

SILVA, Anderson P. et al. Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado. **SBC-Proceedings of SBGames. ISSN**, p. 2179-2259, 2015.

Disponível em:

<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-full/146993.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2021.

STODULNY, Luciano Cleoson. **A percepção discente sobre os fatores motivacionais e a didática para a permanência dos alunos no curso superior de direito**. 2017. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/132>. Acesso: 13 fev. 2021.

TAVARES, Roselaine Andrade. Aplicação da gamification ao ensino jurídico. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, Goiânia, v.5, n.1, p. 74-88, Jan/Jun. 2019. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/rpej/article/view/5676>. Acesso em: 15 jul. 2020.

TIC Domicílios 2018 - Pesquisa sobre o uso de tecnologias da informação e comunicação nos domicílios brasileiros. **CETIC 2018**. CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. Disponível em: <https://cetic.br/pesquisa/domicilios/>. Acesso em 10 out. 2020.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022005000300009&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 20 jul.2020.

VEIGA, Léia Aparecida; FONSECA, Ricardo Lopes. O júri simulado como proposta didático-pedagógica para a formação inicial do professor de geografia na perspectiva da aprendizagem baseada em problemas (PBL). **GEOUSP Espaço E Tempo (Online)**, v. 22, n. 1, p. 153-171, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/geousp/article/view/125843>. Acesso em 15 jun, 2020.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL- JOGO DOS DIREITOS

O Jogo dos Direitos está disponível na loja da *Play Store* pelo link: <https://bit.ly/3e44UcC>, no repositório EduCAPES através do link <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599087> e no site criado <https://sites.google.com/ifsertao-pe.edu.br/jogodosdireitos/> e pode ser acessado *on-line* para visualização e utilização dos recursos disponíveis.

APÊNDICE B – MANUAL DE INSTRUÇÕES JOGO DOS DIREITOS E MANUAL DIDÁTICO

Além do aplicativo Jogo dos Direitos compõem também o produto educacional um Manual de instruções disponível no link EduCAPES: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599055> elaborado para orientar a utilização do jogo e um Manual Didático disponível no link EduCAPES: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599102> criado para facilitar a replicação desse produto por outros professores da área de Direito.

APÊNDICE C-TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DOS PAIS

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO – CAMPUS SALGUEIRO – PE

APÊNDICE C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS DE ADULTOS NÃO ALFABETIZADOS OU JURIDICAMENTE INCAPAZES - RESOLUÇÃO Nº 466/12 CNS E RESOLUÇÃO Nº 510 CNS.

Convidamos o (a) Sr.(a) para permitir que a pessoa, a qual esteja sob sua responsabilidade, participe como voluntário (a), da pesquisa **ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA** que está sob a responsabilidade da pesquisadora Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal, endereço: Avenida Urbano Eulálio Filho, 1249, Bairro Canto da Várzea, Cidade Picos-PI, CEP: 64600-168, telefone (89) 99922-7043, e-mail: anne.karoline@ifpi.edu.br e está sob a orientação de: Profº Dr. Francisco Kelsen de Oliveira, Telefone para contato: (87) 3421-0050, e-mail: francisco.oliveira@ifsertão-pe.edu.br.

Este Termo de Consentimento pode conter informações que o/a senhor/a não entenda. Caso haja alguma dúvida, pergunte à pessoa que está lhe entregando o termo para que o/a senhor/a esteja bem esclarecido (a) sobre essa pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de permitir a participação na pesquisa, marque a opção corresponde à aceitação, apresente nome completo, e-mail, CPF e assine digitalmente ao final deste documento, que uma via será armazenada pelo pesquisador e outra será encaminhada ao e-mail do responsável. Em caso de recusa o/a senhor/a não será penalizado (a) de forma alguma. O (a) Senhor (a) tem o direito de retirar sua permissão sobre participação na pesquisa referente à pessoa que está sob sua responsabilidade em qualquer tempo, sem qualquer penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

A pesquisa intitulada **ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA** tem como objetivo promover um processo ativo de ensino e aprendizagem sobre Direito no EMI ao Técnico em Administração por meio de estratégias de gamificação e de jogos sérios que contribua para a aprendizagem e para a formação humana, integral e emancipatória dos estudantes. Possui como público-alvo alunos da disciplina Aspectos Legais da Administração do 1º ano do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Administração do IFPI, Campus Picos-PI, que serão convidados à participar da pesquisa, fazendo uso das técnicas de gamificação e do jogo proposto e após responderem os questionários via *google forms*.

Todas as atividades dessa pesquisa serão realizadas de forma remota, pela plataforma do “*google classroom*” e “*google forms*”. Não havendo necessidade de deslocamento do voluntário para nenhum local.

Realizaremos os questionários (apêndice E e F) para sondar sua experiência com jogos e obter a percepção dos alunos sobre os efeitos que as estratégias de gamificação e os jogos sérios aplicados provocaram no ensino, na aprendizagem, na motivação e engajamento dos alunos na disciplina.

As respostas dos indivíduos investigados serão analisadas e organizadas para saber se as metodologias ativas aplicadas contribuem para uma qualidade formativa emancipatória de todos os jovens que frequentam o curso Técnico em Administração integrado ao Ensino Médio. Após, poderá haver a disponibilização desse material para professores e alunos de modo a facilitar o aprendizado e saber se o produto educacional tem implicações positivas ou negativas para a formação do aluno.

Os benefícios esperados para os participantes devem ser transitórios e também permanentes, sendo estimados impactos positivos em termos psicológicos e educacionais, como o autoconhecimento, motivação, comprometimento, desenvolvimento da autoconfiança e aprendizagem prazerosa dos conteúdos, o que deve impactar os participantes a curto, médio e longo prazo. Ademais, espera-se que a pesquisa possa produzir conhecimentos generalizáveis que permita também

uma maior compreensão sobre o uso da gamificação nas atividades escolares e possam ser replicadas para outros públicos e em outras instituições, impactando assim possivelmente, em um maior aproveitamento para o estudante e sendo relevante socialmente para a formação cidadã do discente o conhecimento dos seus direitos.

Os riscos previsíveis nesta pesquisa envolvem em sua maioria aspectos psicológicos, com a mobilização de emoções, sentimentos e afetos positivos e/ou negativos, experiências de decisão, frustração e conflitos de percepção que podem gerar um nível de estresse baixo ou moderado.

Avalia-se que a duração do risco seja transitório e de nível mínimo a moderado, visto que o desconforto psicológico que pode ser provocado pela realização da pesquisa, são equiparados ao verificado/relatado em situações reais do dia a dia. Enfatiza-se que haverá o cuidado e atenção redobrados com os alunos por se tratar de um público vulnerável ao sofrimento psíquico e em uma fase crítica do desenvolvimento biopsicossocial.

Como em decorrência da situação de saúde pública, causada pela pandemia do novo coronavírus (Covid-19), persistem as orientações para o isolamento social, todas as atividades desse projeto serão aplicadas de forma remota, sem nenhum contato presencial, uma vez que a pesquisadora e professora desenvolve ensino remoto emergencial com seus alunos, com utilização da plataforma "Google Classroom" e formulários do "Google forms" conforme RESOLUÇÃO 14/2020 - CONSUP/OSUPCOL/REI/IFPI.[1] Logo, não haverá nenhum risco de contaminação por covid-19 ou qualquer outra doença, uma vez que as técnicas de gamificação "baú das moedas de ouro", o "Jogo dos Direitos" (referentes a conteúdos do artigo 7º da CRFB e direito do consumidor) e os questionários serão aplicados pelo google Classroom e google forms.

Ademais, no período de coleta de dados, o registro do consentimento será feito por meio eletrônico, conforme expresso na Resolução nº 510, de 07 de Abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde, no Art.02, XXII: "registro do consentimento ou do assentimento: documento em qualquer meio, formato ou mídia, como papel, áudio, filmagem, mídia eletrônica e digital, que registra a concessão de consentimento ou

de assentimento livre e esclarecido, sendo a forma de registro escolhida a partir das características individuais, sociais, linguísticas, econômicas e culturais do participante da pesquisa e em razão das abordagens metodológicas aplicadas.

Ressaltamos que a identificação dos sujeitos envolvidos na pesquisa será preservada, não havendo, em nenhum momento e para nenhum fim, a divulgação dos nomes dos participantes, utilizando-se as expressões: P1 (participante 1), P2 (participante 2) e assim sucessivamente, garantindo-se sempre o anonimato do participante.

Ademais, todos os participantes terão plena autonomia para não responder quaisquer perguntas que de algum modo possa lhe constranger, causar-lhe desconforto ou que possa expô-lo de forma indevida, se assim ele considerar; ou de não se submeter a qualquer procedimento da pesquisa que considere invasivo ou lhe cause desconforto; Todas as informações prestadas por pelo participante da pesquisa serão mantidas sob sigilo, divulgando-as apenas para os fins da pesquisa sem haver possibilidade de identificação individual, exceto quando consentida a identificação.

Os dados coletados nesta pesquisa (na forma de questionários, fotos, filmagens, bem como outros instrumentos similares ou equivalentes que houver), ficarão armazenados (em pastas de arquivo, computador pessoal), sob a responsabilidade da pesquisadora Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal, no endereço: Avenida Urbano Eulálio Filho, 1249, Bairro Canto da Várzea, Cidade Picos - PI, CEP 64600-168, telefone (89) 9 9922-7043, e-mail: anne.karoline@ifpi.edu.br, pelo período mínimo de 05 anos.

O (a) senhor (a) não pagará nada para permitir a participação do aluno(a) nesta pesquisa. Se houver necessidade, as despesas para a participação da pessoa que está sob sua responsabilidade serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos do IF SERTÃO-PE no endereço: Reitoria – Rua Aristarco Lopes, 240, Centro, CEP 56.302-100, Petrolina-PE, Telefone: (87) 2101-2350, Ramal 2364,

<http://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/comite-de-etica-em-pesquisa>,
cep@ifsertao-pe.edu.br; ou poderá consultar a Comissão nacional de Ética em
Pesquisa, Telefone (61)3315-5878, conep.cep@saude.gov.br.

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) é um colegiado interdisciplinar e independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisas envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos da pesquisa em sua integridade e dignidade para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal

Pesquisadora responsável

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DO ALUNO(A) COMO VOLUNTÁRIO(A)

Eu, _____, CPF
_____, abaixo assinado, responsável legal do aluno(a),
_____, após a
escuta da leitura deste documento e ter tido a oportunidade de conversar e esclarecido as minhas dúvidas com o pesquisador responsável, concordo em permitir a participação do aluno acima citado, pelo qual sou responsável, na pesquisa sobre **ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA** como voluntário(a). Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pela pesquisadora sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação do aluno. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade (ou interrupção do acompanhamento/ assistência/tratamento).

A rogo de _____, que é
(não alfabetizado/juridicamente incapaz/ deficiente visual),

eu _____ assino o
presente documento que autoriza a sua participação neste estudo.

Picos, _____ de _____ de 2020.

Assinatura do (da) responsável:

APÊNDICE D- REGISTRO DE ASSENTIMENTO DOS ALUNOS MENORES DE IDADE

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO – CAMPUS SALGUEIRO – PE

APÊNDICE D

REGISTRO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(PARA ADULTOS NÃO ALFABETIZADOS, CRIANÇAS, ADOLESCENTES E PESSOAS LEGALMENTE INCAPAZES (Resolução Nº 466/12 CNS; resolução nº 510/16 CNS)

O que é assentimento?

O assentimento significa que você concorda em participar de uma pesquisa, na qual serão respeitados seus direitos e você receberá todas as informações necessárias para compreender a importância de sua participação.

Convidamos você para participar, como voluntário (a), da pesquisa **ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA** que está sob a responsabilidade da pesquisadora: Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal, endereço: Avenida Urbano Eulálio Filho, 1249, Bairro Canto da Várzea, Cidade Picos-PI, CEP: 64600-168, telefone (89) 99922-7043, e-mail: anne.karoline@ifpi.edu.br e está sob a orientação de: Profº Dr. Francisco Kelsen de Oliveira, Telefone para contato: (87) 3421-0050, e-mail: francisco.oliveira@ifsertão-pe.edu.br.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

A pesquisa intitulada **ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA** tem como objetivo promover um processo ativo de ensino e aprendizagem sobre Direito no EMI ao Técnico em Administração por meio de estratégias de gamificação e de jogos sérios que contribua para a aprendizagem e para a formação humana, integral e emancipatória dos estudantes. Possui como público-alvo alunos da disciplina

Aspectos Legais da Administração do 1º ano do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Administração do IFPI, Campus Picos-PI, que serão convidados à participar da pesquisa, fazendo uso das técnicas de gamificação e do jogo proposto e após responderem os questionários via *google forms*.

Todas as atividades dessa pesquisa serão realizadas de forma remota, pela plataforma do "*google classroom*" e "*google forms*". Não havendo necessidade de deslocamento do voluntário para nenhum local.

Realizaremos os questionários (apêndice E e F) para sondar sua experiência com jogos e obter a percepção dos alunos sobre os efeitos que as estratégias de gamificação e os jogos sérios aplicados provocaram no ensino, na aprendizagem, na motivação e engajamento dos alunos na disciplina.

As respostas dos indivíduos investigados serão analisadas e organizadas para saber se as metodologias ativas aplicadas contribuem para uma qualidade formativa emancipatória de todos os jovens que frequentam o curso Técnico em Administração integrado ao Ensino Médio. Após, poderá haver a disponibilização desse material para professores e alunos de modo a facilitar o aprendizado e saber se o produto educacional tem implicações positivas ou negativas para a formação do aluno.

Os benefícios esperados para os participantes devem ser transitórios e também permanentes, sendo estimados impactos positivos em termos psicológicos e educacionais, como o autoconhecimento, motivação, comprometimento, desenvolvimento da autoconfiança e aprendizagem prazerosa dos conteúdos, o que deve impactar os participantes a curto, médio e longo prazo. Ademais, espera-se que a pesquisa possa produzir conhecimentos generalizáveis que permita também uma maior compreensão sobre o uso da gamificação nas atividades escolares e possam ser replicadas para outros públicos e em outras instituições, impactando assim possivelmente, em um maior aproveitamento para o estudante e sendo relevante socialmente para a formação cidadã do discente o conhecimento dos seus direitos.

Os riscos previsíveis nesta pesquisa envolvem em sua maioria aspectos psicológicos, com a mobilização de emoções, sentimentos e afetos positivos e/ou

negativos, experiências de decisão, frustração e conflitos de percepção que podem gerar um nível de estresse baixo ou moderado.

Avalia-se que a duração do risco seja transitório e de nível mínimo a moderado, visto que o desconforto psicológico que pode ser provocado pela realização da pesquisa, são equiparados ao verificado/relatado em situações reais do dia a dia. Enfatiza-se que haverá o cuidado e atenção redobrados com os alunos por se tratar de um público vulnerável ao sofrimento psíquico e em uma fase crítica do desenvolvimento biopsicossocial.

Como em decorrência da situação de saúde pública, causada pela pandemia do novo coronavírus (Covid-19), persistem as orientações para o isolamento social, todas as atividades desse projeto serão aplicadas de forma remota, sem nenhum contato presencial, uma vez que a pesquisadora e professora desenvolve ensino remoto emergencial com seus alunos, com utilização da plataforma “Google Classroom” e formulários do “Google forms” conforme RESOLUÇÃO 14/2020 - CONSUP/OSUPCOL/REI/IFPI.[2] Logo, não haverá nenhum risco de contaminação por covid-19 ou qualquer outra doença, uma vez que as técnicas de gamificação “baú das moedas de ouro”, o “Jogo dos Direitos” (referentes a conteúdos do artigo 7º da CRFB e direito do consumidor) e os questionários serão aplicados pelo google Classroom e google forms.

Ademais, no período de coleta de dados, o registro do consentimento será feito por meio eletrônico, conforme expresso na Resolução nº 510, de 07 de Abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde, no Art.02, XXII: “registro do consentimento ou do assentimento: documento em qualquer meio, formato ou mídia, como papel, áudio, filmagem, mídia eletrônica e digital, que registra a concessão de consentimento ou de assentimento livre e esclarecido, sendo a forma de registro escolhida a partir das características individuais, sociais, linguísticas, econômicas e culturais do participante da pesquisa e em razão das abordagens metodológicas aplicadas.

Ressaltamos que a identificação dos sujeitos envolvidos na pesquisa será preservada, não havendo, em nenhum momento e para nenhum fim, a divulgação dos nomes dos participantes, utilizando-se as expressões: A1 (aluno 1), A2 (aluno 2) e assim sucessivamente, garantindo-se sempre o anonimato do participante.

Ademais, todos os participantes terão plena autonomia para não responder quaisquer perguntas que de algum modo possa lhe constranger, causar-lhe desconforto ou que possa expô-lo de forma indevida, se assim ele considerar; ou de não se submeter a qualquer procedimento da pesquisa que considere invasivo ou lhe cause desconforto; Todas as informações prestadas pelo participante da pesquisa serão mantidas sob sigilo, divulgando-as apenas para os fins da pesquisa sem haver possibilidade de identificação individual, exceto quando consentida a identificação.

ASSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DO SUJEITO COMO VOLUNTÁRIO (A)

As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação dos voluntários, a menos que seja autorizado pelo participante da pesquisa.

Os dados coletados nesta pesquisa (na forma de questionários, fotos, filmagens, bem como outros instrumentos similares ou equivalentes que houver), ficarão armazenados (em pastas de arquivo, computador pessoal), sob a responsabilidade da pesquisadora Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal, no endereço: Avenida Urbano Eulálio Filho, 1249, Bairro Canto da Várzea, Cidade Picos - PI, CEP 64600-168, telefone (89) 9 9922-7043, e-mail: anne.karoline@ifpi.edu.br, pelo período mínimo de 05 anos.

O (A) voluntário (a) não pagará nada para participar desta pesquisa. Se houver necessidade, as despesas para a participação serão assumidas ou ressarcidas pelos pesquisadores. Fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial.

Caso tenha alguma dúvida, pergunte à pessoa que está lhe entrevistando, seus pais e/ou seu responsável legal para que esteja bem esclarecido (a) sobre sua participação na pesquisa.

Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar em fazer parte do estudo, assine este documento que será rubricado e assinado também por seus pais ou seu responsável legal, que está em duas vias, uma delas é sua e a outra é da pesquisadora responsável.

Se você não quiser participar da pesquisa, não será prejudicado (a) de forma alguma e tem o direito de desistir da participação na pesquisa em qualquer momento.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos do IF SERTÃO-PE, Reitoria – Rua Aristarco Lopes, 240, Centro, CEP 56.302-100, Petrolina-PE, Telefone: (87) 2101-2350 / Ramal 2364, <http://www.ifsertao-pe.edu.br/index.php/comite-de-etica-em-pesquisa>, cep@ifsertao-pe.edu.br; ou poderá consultar a Comissão nacional de Ética em Pesquisa, Telefone (61)3315-5878, conep.cep@saude.gov.br.

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) é um colegiado interdisciplinar e independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisas envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos da pesquisa em sua integridade e dignidade, objetivando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. Por isso, o cep estará a disposição caso você deseje maiores informações.

Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal

Pesquisadora responsável

Assinatura do (a) Voluntário (a)

ASSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DO SUJEITO COMO VOLUNTÁRIO(A)

Eu, _____

portador(a) do documento de Identidade: _____ CPF
_____(se já tiver documento), fui informado(a)
dos objetivos da pesquisa de maneira clara/ detalhada e esclareci minhas dúvidas.

Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável legal poderá modificar a decisão de minha participação se assim o desejar, mesmo já tendo assinado o consentimento.

Declaro que concordo em participar dessa pesquisa. Recebi uma cópia deste termo de assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Picos (PI), _____ de _____ de 2020.

Assinatura do (da) Participante/ Voluntário (a)

[1] Aprova a oferta de atividades pedagógicas não presenciais, de forma excepcional e transitória, enquanto perdurar o estado de emergência decorrente da pandemia de Covid-19, nos campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí-IFPI.

APÊNDICE E- QUESTIONÁRIO SONDAEM



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA-
PROFEPT

APÊNDICE E

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

QUESTIONÁRIO APLICADA AOS ALUNOS PARA SONDAEM

Link:

**[https://docs.google.com/forms/d/1pTQ3Kr-wANNIt4vN17mQSn00Keb6bo-h9gly
J0SY4Fw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1pTQ3Kr-wANNIt4vN17mQSn00Keb6bo-h9glyJ0SY4Fw/edit)**

Nome do aluno: _____

(opcional)

Idade: _____

1- Qual sua experiência com jogos (digitais ou físicos- videogame, tabuleiro, cartas, etc)?

- a) Nenhuma
- b) Jogo raramente
- c) Jogo moderadamente
- d) Jogo frequentemente

2- Caso você jogue algum jogo, quantas horas por semana você costuma dedicar?

- a) Até 1 hora

b) De 1 a 2 horas

c) De 2 a 3 hora

d) Acima de 3 horas

3- Quais jogos você mais utiliza?

a) jogos digitais em *smartphone* e computador

b) jogos físicos: cartas, dominó, tabuleiro.

c) jogos educacionais digitais

d) jogos educacionais físicos

4- Durante seus anos na escola, foi utilizado algum tipo de jogo educativo ou gamificação para facilitar o seu aprendizado?

a) Sim b) Não

5- Como foi o seu primeiro contato com a disciplina “Aspectos Legais da Administração” no 1º ano do Ensino Médio?

a) Ótimo b) Bom c) Regular d) Ruim

6- Você acha que o uso de jogos e gamificação facilitariam o processo de ensino e aprendizagem da disciplina “Aspectos Legais da Administração” na sala de aula?

a) Sim b) Não

7- Você acha necessário estudar os conhecimentos jurídicos (leis) no ensino médio integrado ao Técnico em Administração? Justifique.

Muito obrigada pelas respostas!

APÊNDICE F- QUESTIONÁRIO PARA AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA-
PROFEPT

APÊNDICE F

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**QUESTIONÁRIO APLICADA AO ALUNO PARA AVALIAÇÃO DA SATISFAÇÃO E
DO PRODUTO EDUCACIONAL**⁵

Link:

**[https://docs.google.com/forms/d/1LUb1cY0G8Suy49-DmRE-CpqvyhIW4CEgnD
uPIJyzHss/edit?usp=redirect_edit_m2](https://docs.google.com/forms/d/1LUb1cY0G8Suy49-DmRE-CpqvyhIW4CEgnDuPIJyzHss/edit?usp=redirect_edit_m2)**

Em relação ao “Jogo dos Direitos- a saga final” aplicado na disciplina Aspectos Legais da Administração, marque um “X” na alternativa que mais se aproxima da sua percepção ao participar dessa experiência.

8- Quanto à MOTIVAÇÃO

8.1-Houve algo interessante no início do jogo que capturou minha atenção.

() concordo totalmente () concordo () não concordo ou discordo () discordo

() discordo totalmente.

8.2- Eu gostei tanto do jogo que gostaria de aprender mais sobre os assuntos abordado por ele.

() concordo totalmente () concordo () não concordo ou discordo () discordo

() discordo totalmente.

⁵ Adaptado de Savi (2010).

8.3- O conteúdo do jogo é relevante para meus interesses.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

8.4- O jogo foi mais difícil de entender do que eu gostaria.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

8.5- Completar os exercícios do jogo me deu um sentimento de realização.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

8.6- Eu aprendi algumas coisas com o jogo que foram surpreendentes e inesperadas.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

8.7- Os textos de feedback depois dos exercícios, ou outros comentários do jogo, ajudaram a me sentir recompensado pelo meu esforço.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

8.8- Eu me senti bem ao completar o jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

9- Quanto à EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

9.1- Eu não percebi o tempo passar enquanto jogava.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

9.2- Me senti mais no ambiente do jogo do que no mundo real.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo

discordo totalmente.

9.3- Houve momentos em que eu queria desistir do jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

9.4- Me senti estimulado a aprender com o jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

9.5- Eu gostei do jogo e não me senti ansioso ou entediado.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

9.6- O jogo me manteve motivado a continuar utilizando-o.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

9.7- Este jogo é adequadamente desafiador para mim, as tarefas não são muito fáceis nem muito difíceis.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

9.8 - Senti que estava tendo progresso durante o desenrolar do jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

9.9- Fiquei torcendo para o jogo acabar logo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

10. CONHECIMENTO

10.1- Depois do jogo consigo lembrar de mais informações relacionadas ao tema apresentado no jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

10.2 - Depois do jogo consigo compreender melhor os temas apresentados no jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

10.3- Depois do jogo sinto que consigo aplicar melhor os temas relacionados com o jogo.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

10.4- O jogo proposto tornou os conteúdos mais fáceis de aprender.

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

10.5- No geral, eu fiquei satisfeito em relação ao jogo realizado?

concordo totalmente concordo não concordo ou discordo discordo
 discordo totalmente.

11- Você gostaria de falar algo mais? Pode deixar sua opinião, crítica ou sugestão sobre as atividades.

Obrigada pelas respostas!

APÊNDICE G- TRABALHOS SELECIONADOS NA RSL

ID	Referência	Contribuições às questões de pesquisa	Ano	String de busca	Critérios de inclusão
T1	(WUNSCH; STODULNY, 2018)	QP1, QP2, QP3	2018	S1	I1, I4
T2	(AGUIAR, 2018)	QP1, QP2, QP3	2018	S2	I3, I4
T3	(FERREIRA <i>et al</i> , 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S2, S3	I3, I4
T4	(FREITAS; ADAMATTI, 2016)	QP1, QP2, QP3.	2016	S3	I2, I4
T5	(SANTOS; BENEDITO, 2018)	QP1, QP2, QP3	2018	S4	I1, I4
T6	(TAVARES, 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S4	I1, I4
T7	(SILVA; DIÓGENES, 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S4	I1, I4
T8	(MELO, 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S4	I2, I4

T9	(PEREIRA, 2019)	QP2	2019	S4	I3, I4
-----------	------------------------	------------	-------------	-----------	---------------

T10	(MADRID, 2017)	QP1, QP2, QP3	2017	S5	I2, I4
------------	-----------------------	----------------------	-------------	-----------	---------------
