



**INSTITUTO
FEDERAL**
Piauí

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS CORRENTE
CURSO LICENCIATURA EM FÍSICA**

MIKELLY REIS SOUSA

**GAMIFICAR OU NÃO GAMIFICAR? OS ENTRAVES DO ENSINO MÉDIO EM
CORRENTE, PIAUÍ**

CORRENTE

2025

MIKELLY REIS SOUSA

GAMIFICAR OU NÃO GAMIFICAR? OS ENTRAVES DO ENSINO MÉDIO EM
CORRENTE, PIAUÍ

Trabalho de Conclusão de Curso (monografia)
apresentado como exigência parcial para obtenção do
diploma do Curso de Licenciatura em Física do Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí,
Campus Corrente.

Orientador: Prof. Esp. Eduardo César da Silva
Nascimento

CORRENTE

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

Sousa, Mikelly Reis

S725g Gamificar ou não gamificar? Os entraves do ensino médio em Corrente, Piauí / Mikelly Reis Sousa. - 2025.
29 p.: il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Corrente, 2025.

Orientador : Prof Esp. Eduardo César da Silva Nascimento.

1. Física - estudo e ensino. 2. Gamificar. 3. Prática pedagógica. I. Título.

CDD - 530

Elaborado por Tefischer Huanderson Soares e Sousa CRB 3/1251

Dedico este trabalho a minha família, avós,
amigos e mestres.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, e a minha família, em especial a minha avó Branca e minha tia Maninha, que sempre tiveram no meu pé, não só para dá broncas, mas para dar todo suporte e apoio até hoje e até aqui onde eu posso dizer que eu sou uma pessoa de caráter e um ser humano que pode alcançar quaisquer que seja seus objetivos mais tudo isso só está acontecendo pelo apoio delas. Agradeço, também, a todos os professores e servidores do IFPI do Campus Corrente, pois todos direto e indiretamente contribuíram para o alcance desse resultado.

O que prevemos raramente ocorre; o que
menos esperamos geralmente acontece.
(Benjamin Disraeli)

RESUMO

A gamificação é entendida como a aplicação de elementos dos jogos em contextos não voltados exclusivamente ao entretenimento, tem ganhado destaque no cenário educacional devido à sua capacidade de promover maior motivação e engajamento dos alunos. Embora a gamificação apresente potencial significativo para transformar a prática docente, sua adoção ainda é limitada por diversos fatores. Conhecer esses fatores é essencial para tornar a gamificação viável, aumentar sua eficácia, otimizar recursos e promover inovação com impacto real no aprendizado. Considerando esse potencial, este trabalho tem como objetivo identificar as principais barreiras que dificultam a adoção da gamificação no ensino médio da rede pública de Corrente, Piauí. A metodologia utilizada nesta pesquisa, quanto aos seus objetivos, caracteriza-se como exploratória. Quanto à abordagem, a pesquisa é de natureza qualitativa. O instrumento principal utilizado para coleta de dados foi um questionário, composto por perguntas fechadas de múltipla escolha, permitindo ao respondente escolher entre alternativas pré-estabelecidas. Com base nas informações coletadas, as principais barreiras encontradas foram ausência de infraestrutura tecnológica, carência de formação adequada, a resistência a práticas inovadoras, o tempo restrito para execução das atividades e a desigualdade no acesso à tecnologia entre os alunos.

Palavras-chave: Gamificação; Barreiras; Corrente, Piauí.

ABSTRACT

Gamification is understood as the application of game elements in contexts not exclusively aimed at entertainment. It has gained prominence in the educational field due to its ability to promote greater student motivation and engagement. Although gamification presents significant potential to transform teaching practices, its adoption is still limited by various factors. Considering this potential, this study aims to identify the main barriers that hinder the adoption of gamification in public high schools in Corrente, Piauí. The methodology used in this research is characterized as exploratory in terms of its objectives. Regarding the approach, the research is qualitative in nature. The main instrument used for data collection was a questionnaire composed of multiple-choice closed-ended questions, allowing respondents to choose from predefined alternatives. Based on the collected information, the main barriers identified were the lack of technological infrastructure, insufficient training, resistance to innovative practices, limited time to carry out activities, and inequality in students' access to technology. Understanding these barriers is essential to making gamification viable, increasing its effectiveness, optimizing resources, and promoting innovation with a real impact on learning.

Keywords: Gamification; Barriers; Corrente, Piauí.

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Gráfico 1: Idade	26
Gráfico 2: Tempo de experiência docente	27
Gráfico 3: Redes na qual/quais atuam	27
Gráfico 4: A escola onde atua possui conexão com a internet?	28
Gráfico 5: A escola onde atua possui os seguintes equipamentos para serem utilizados com finalidade didático pedagógica?	29
Gráfico 6: Você usa a internet para alguma atividade na sala de aula?	29
Gráfico 7: Você se considera familiarizado(a) com os conceitos de gamificação?	30
Gráfico 8: Você já participou de alguma formação sobre gamificação?	30
Gráfico 9: Você já utilizou alguma estratégia de gamificação em sala de aula?	31
Gráfico 10: Quais são os principais obstáculos que você enfrentaria para aplicar a gamificação em sala de aula?	31
Gráfico 11: Em uma escala de 1 a 5, qual é o seu nível de confiança em aplicar gamificação na prática? (1 = nenhuma confiança 5 = totalmente confiante).	32
Gráfico 12: Que tipo de suporte você acredita que ajudaria mais na adoção da gamificação na nossa região?	33
Gráfico 13: Você gostaria de receber materiais ou participar de iniciativas sobre gamificação?	33

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. GAMIFICAÇÃO	17
2.1 Benefícios e limitações	17
2.2 Gamificação na educação	20
3. FORMAÇÃO E CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES	21
4. BARREIRAS À IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA	22
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES	24
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS	38

1. INTRODUÇÃO

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos dos jogos em contextos não voltados ao entretenimento, tem ganhado espaço no cenário educacional por sua capacidade de promover maior motivação e engajamento dos alunos. Tal estratégia inovadora busca tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e atrativo. Nesse sentido, observa-se que, embora a gamificação apresente potencial significativo para transformar a prática docente, sua adoção ainda é limitada por diversos fatores. Entre eles, destacam-se a carência de infraestrutura nas escolas, como laboratórios e acesso à internet, a falta de formação adequada dos professores, bem como a resistência a métodos que rompem com o tradicionalismo pedagógico.

Assim, conforme Imbernón (2011), o papel do docente deve ultrapassar a mera reprodução do conhecimento, exigindo metodologias que dialoguem com a realidade dos estudantes, os quais estão cada vez mais imersos em contextos digitais e tecnológicos. Além disso, a ausência de práticas experimentais e a predominância do ensino baseado em fórmulas e exercícios expositivos contribuem para a desmotivação dos discentes, refletindo negativamente no desempenho escolar.

Diante disso, a gamificação apresenta-se como alternativa viável, pois incorpora elementos como desafios, metas, feedbacks imediatos e práticas colaborativas, que favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Assim, ao explorar as possibilidades da gamificação no ensino, pretende-se não apenas melhorar a assimilação dos conteúdos, mas também contribuir para a formação de uma educação mais significativa, inclusiva e alinhada às demandas contemporâneas.

Por conseguinte, os avanços tecnológicos e as transformações nas metodologias educacionais, a gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e significativo, especialmente em áreas tradicionalmente desafiadoras como a Física (Deterding et al., 2011; Werbach e Hunter, 2012), por exemplo.

No entanto, apesar de seu potencial reconhecido, a implementação da gamificação ainda enfrenta inúmeros entraves, particularmente em contextos educacionais periféricos e com limitações estruturais, como é o caso do município de Corrente, no estado do Piauí, pois a pesquisa surgiu a partir do meu primeiro contato com a gamificação durante o processo de minha graduação, dentro disso, percebi a importância da gamificação no processo de aprendizagem, e é uma ferramenta de enorme contribuição que oferece mais dinamismo na aprendizagem, porque ela utiliza elementos dos jogos para tornar o processo de aprendizado mais interativo e envolvente para os alunos na perspectiva de demonstrar como o fenômeno físico ocorre com o uso da tecnologia que é de familiaridade dos alunos.

Além disso, busca-se analisar o nível de conhecimento e a familiaridade dos professores do ensino médio, como os conceitos e práticas da gamificação, uma vez que a eficácia dessa abordagem depende diretamente do domínio técnico-pedagógico dos docentes, Rooney (2012). Por fim, é fundamental identificar as barreiras subjetivas e objetivas que impedem esses profissionais de incorporar jogos como recursos de apoio no ensino da disciplina, considerando fatores como formação continuada, apoio institucional, carga horária, e resistência a novas metodologias.

Dessa forma, este estudo pretende contribuir para uma compreensão mais abrangente dos desafios enfrentados na introdução da gamificação no contexto educacional local, oferecendo subsídios para futuras ações de formação docente, melhorias na infraestrutura escolar e formulação de políticas educacionais que promovam o uso de práticas pedagógicas inovadoras.

Nesse contexto, o objetivo deste estudo é identificar as barreiras que dificultam a

adoção da gamificação no ensino médio nas escolas da rede pública de Corrente, Piauí. Para alcançar esse propósito, torna-se necessário, primeiramente, investigar a estrutura física das unidades escolares, com ênfase na existência e nas condições de uso das salas de informática, bem como na disponibilidade e qualidade do acesso à internet, visto que tais recursos são essenciais para a aplicação de metodologias baseadas em jogos digitais, Prensky (2001).

Um dos objetivos do questionário foi investigar a estrutura física das unidades escolares, com ênfase na existência e nas condições de uso das salas de informática, bem como na disponibilidade e qualidade do acesso à internet identificar, conhecer o nível de conhecimento dos professores em relação à gamificação e verificar se estão incorporando tecnologias às suas práticas pedagógicas. Todos os participantes foram previamente informados quanto aos objetivos da pesquisa e consentiram de forma voluntária.

As respostas foram analisadas sob a ótica qualitativa, visando compreender significados, experiências, percepções e o contexto no qual o fenômeno ocorre. Por fim, identificar as barreiras subjetivas e objetivas que impedem esses profissionais de incorporar jogos como recursos de apoio no ensino da disciplina. Ressalta-se que os principais participantes da pesquisa foram os professores das escolas estaduais de Corrente (PI) que ofertam o Ensino Médio, visto que são os profissionais diretamente envolvidos com a temática investigada.

2. GAMIFICAÇÃO

2.1 BENEFÍCIOS E LIMITAÇÕES

A palavra “gamificação” tem sua origem no termo inglês “gamification” e uma de suas definições mais comum é aquela de que consiste na utilização de elementos dos games, tais como mecânicas, estratégias e pensamentos dos games fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (Kapp, 2012). Vianna et al (2013) afirmam que o desenvolvimento da gamificação provém da constatação de que seres humanos sentem-se fortemente atraídos por jogos.

Segundo eles, o ato de jogar tem um sentido que está além do puro entretenimento e apresenta um significado e importância como elemento da própria cultura. Para Bussarello (2014) o foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de tarefas a serem realizadas utilizando para isso de uma série de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos como prazerosos e desafiadores pelos sujeitos envolvidos, favorecendo o engajamento desses.

Os principais benefícios da gamificação estão presentes nas escolas e nas empresas, no relacionamento entre alunos e professores, colaboradores e clientes. Dentre isso, as vantagens em cada uma das áreas são:

Benefícios da gamificação na educação:

1. Desenvolvimento da criatividade, autonomia e colaboração;
2. Desenvolvimento de habilidades socioemocionais;
3. Desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas;
4. Exercício das capacidades cognitivas, entre elas a memória e a concentração;
5. Maior participação dos estudantes em sala de aula;
6. Maior interação e diálogo entre os colegas;
7. Maior retenção do conteúdo;

8. Melhora no desempenho nas avaliações.

Para os professores, uma escola gamificada significa: facilidade na segmentação do conteúdo que será trabalho em aula; feedback instantâneo de aprendizado; possibilidade de trabalhar um conteúdo multidisciplinar, que aborde temas transversais.

Benefícios da gamificação nas empresas:

1. Geração de sentimentos de motivação, conquista e confiança;
2. Aumento da produtividade;
3. Engajamento nas atividades do dia a dia do negócio;
4. Melhorias na comunicação entre colaboradores;
5. Motivação para cumprir metas;
6. Desenvolvimento das soft skills, como criatividade, assertividade e resiliência;
7. Estímulo à competição saudável no ambiente de trabalho;
8. Possibilidade de mensuração do desempenho.

Segundo Fardo (2013), ele aponta que para usar a gamificação de forma satisfatória em sala de aula, os professores devem participar do mundo dos games e compreender sua linguagem. Nesse sentido, ele enfatizou:

Acredito que, se for possível capturar, através da gamificação, um pouco dessa essência que os games possuem, fazendo com que professores e educadores envolvidos com ambientes de aprendizagem pensem um pouco a partir do ponto de vista de um game designer, essas áreas podem ser potencializadas de forma bastante positiva. (Fardo, 2013, p.106).

Na citação acima, ressalta-se que uma boa forma de aprender a utilizar a gamificação é incorporar aos games a essência contida no jogo para valorizar o ambiente em sala de aula. Além disso, o autor aponta que para auxiliar no entendimento da gamificação é necessário compreender os games, design dos games e aprendizagem baseada em jogos digitais. Assim, com esses conhecimentos ajudar a ter uma fácil compreensão e entendimento para a execução do jogo.

A educação no Brasil passou por diversas transformações ao longo do tempo, especialmente no que se refere a metodologia de ensino. Com o avanço da tecnologia, esperava-se que a educação estivesse andando lado a lado com ela. No entanto, observa-se uma certa resistência nessa aproximação. Segundo Fardo (2013), esse problema está ligado a vários fatores “à resistência por parte dos professores em aderirem às tecnologias, à falta de recursos financeiros e estruturais para a democratização do acesso às redes de informação, e utilização das tecnologias digitais em sala de aula”.

Dito isso, a tecnologia teve um avanço significativo ao longo dos anos, porém os professores têm uma certa resistência em levarem metodologias alternativas como a gamificação. Não dizendo que a educação depende dos avanços tecnológicos, mas como uma utilização benéfica para a educação.

Para ajudar a entender essa abordagem ativa, Boas et al. (2017), classificaram a gamificação em subáreas, onde a aprendizagem baseada em jogos é usada para manusear a mecânica, a dinâmica em um ambiente diferente do próprio jogo. “Porém, a melhor maneira de aprender sobre gamificação é jogar bons games e, entendendo-os como sistemas” (Fardo, 2013, p.92). Diante disso, depois de uma execução teoria que o professor der, a gamificação é como um complemento a mais para que haja um aprendizado mais significativo.

Para Seré, et al (2003), com essa oportunidade do desenvolvimento prático dos conteúdos, o aluno é instigado a buscar conhecimentos além do mundo dos conceitos apresentados em sala de aula, tornando essas atividades experimentais enriquecedoras para o discente. Dessa forma, evidencia a importância das práticas no ensino, sendo como uma ferramenta que traz o discente para perto dos conteúdos, uma vez que, permite ao estudante associar conceitos com situações do próprio cotidiano.

Ainda mais, a prática escolar é uma maneira mais fácil de um conhecimento enriquecedor para que haja resultados positivos tanto para os discentes quanto para os docentes que vão está aprendendo junto com os alunos e para a escola que vai está dentro do destaque da sociedade. Assim, a gamificação traz uma forma de abertura de mente e uma maneira de associar a turma toda em um ambiente harmônico e de total compreensão.

De forma simplificada podemos dizer então que gamificação é o uso de dinâmicas dos jogos para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Com isso, percebe-se que apesar de nova, a gamificação vem trazendo uma ideia inovadora e promissora no que se refere a sua aplicação na educação. Com isso percebemos que as tecnologias digitais, como gamificação, são bastante benéficas, uma vez que “Praticamente todas as áreas em que o ser humano atua foram modificadas, de uma forma ou de outra, pela introdução das tecnologias digitais.” (Fardo, 2013).

No que tange ao ensino, a gamificação surge como um método alternativo de melhoria no processo de ensino e aprendizado. Essa melhora se faz necessária pelas dificuldades enfrentadas pelos professores hoje ao ensinar o conteúdo de uma maneira apenas expositiva.

2.2 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação no meio educacional parte do pressuposto de agir e pensar como em um game, mas em contexto não game, através da mecânica, dinâmicas e componentes advindos do ato de jogar, como meio para engajar e motivar os indivíduos com o objetivo central de promover a aprendizagem por meio da interação entre as pessoas, com o meio e com as tecnologias (Pimentel, 2018).

Conforme Kapp, Blair e Mesch (2014), a gamificação na educação pode ser aplicada de diversas formas, mas há dois tipos predominantes: a estrutural e a de conteúdo. Esses autores apontam que a gamificação estrutural faz uso dos elementos de jogos no processo de aprendizagem com a finalidade de motivar os estudantes a engajarem-se nas atividades propostas por meio de motivações extrínsecas. Nessa perspectiva, baseada em análise comportamental, a estrutura em torno do conteúdo é gamificada, o conteúdo em si não passa por modificação, permanecendo inalterado. O intuito é reforçar comportamentos específicos visando atingir os objetivos desejados, como um mecanismo de estímulos e respostas positivas, princípios da teoria de aprendizagem behaviorista.

No panorama da gamificação de conteúdo, ainda segundo Kapp, Blair e Mesch (2014), a gamificação altera parte ou todo o conteúdo de uma aula, curso ou disciplina. Tem como objetivo proporcionar maior interação entre os que fazem parte da estratégia gamificada e o protagonismo por parte dos estudantes, por meio da participação voluntária e objetiva na construção da aprendizagem. Esse tipo de gamificação, em alguns casos, é baseada na teoria da autodeterminação ou faz referência ao construtivismo, contudo as perspectivas de desenvolvimento das estratégias de games variam entre as teorias de aprendizagem e teorias psicológicas, como, por exemplo, a teoria de Flow.

Nesse contexto, Schlemmer (2014) argumenta que a gamificação na educação pode ser estabelecida a partir de duas concepções: sob a ótica interacionista-construtivista, que reflete a educação na cibercultura e contempla elementos como interação e colaboração para motivar e engajar os estudantes em situações de aprendizagem; ou a partir da perspectiva da persuasão, que estimula a competição, cuja perspectiva tem embasamento epistemológico empirista, centrada em elementos como sistema de pontuação, recompensa, premiações.

Portanto, a gamificação na educação tende a colocar o aluno como centro do seu processo de ensino-aprendizagem, uma vez que quando se torna algo aparentemente obrigatório em algo divertido e inovador as chances de se ter uma aprendizagem mais ativa e eficaz aumentam consideravelmente. Assim, desenvolver atividades que motivem e desafiem o aluno o faz ter maior entusiasmo e conseqüentemente um maior desempenho no âmbito escolar. Para isso é preciso que o professor esteja disposto a contextualizar a realidade do aluno com as metodologias utilizadas dentro da sala de aula. Segundo dados da pesquisa “Game Brasil (PGB) 2021”, 72% da população do país jogam games, e sob a influência do isolamento social 75,8% dos gamers brasileiros afirmaram que jogaram mais, por isso, fazer uso dos games ou de outras ferramentas que estejam presente no cotidiano desses alunos pode ampliar a qualidade do ensino e propiciar uma aprendizagem efetiva e engajadora”.

3. FORMAÇÃO E CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES

Não é de agora que a formação acadêmica e continuada dos professores é crucial para a adoção de metodologias ativas, especialmente a gamificação. Conforme destaca Mizukami (1986), a prática pedagógica depende muito das experiências formativas dos professores, o que sugere que a não utilização da gamificação pode ser resultado da lacuna na formação docente. Além disso, Oliveira e Rêgo (2018) reforçam que muitos professores carecem de capacitação específica para utilizar tecnologias e, portanto, não se sentem confiantes para implementar a gamificação em suas salas de aula.

Neste sentido, a capacitação é um dos pilares fundamentais para que os professores desempenhem sua atividade cada vez melhor, mais que isso, tornando seu trabalho inclusivo, moderno e adaptando-se às necessidades do seu ambiente de trabalho e conseqüentemente dos seus alunos. Assim, certamente, irá ampliar os resultados positivos que se refletem não apenas nos alunos, mas também na melhoria da educação como um todo, na perspectiva de esta contribuindo para bons índices do município, do Estado e conseqüentemente a nível nacional.

Nessa perspectiva, os benefícios de uma formação continuada também são perceptíveis na atuação dos docentes que, diante do suporte mais consistente, atendem melhor o ambiente escolar, aos discentes e à sociedade em geral. Essas novas habilidades potencializam o aprendizado e fazem com que os profissionais tenham orgulho do nível de qualidade do trabalho que desempenham.

Então, fica claro que é de fundamental importância que os professores continuem desenvolvendo suas habilidades da melhor maneira possível, aprimorando e adaptando-se aos seus conhecimentos, para que estes cheguem aos alunos de maneira clara e objetiva. Diante disso, este assunto não deve ficar limitado às escolas, a sociedade de maneira geral, porém todavia, deve-se cobrar por políticas públicas de forma a democratizar o acesso a oportunidades de continuar a sua formação.

4. BARREIRAS À IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais, tem ganhado destaque como uma ferramenta inovadora para potencializar o engajamento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, embora apresente diversas vantagens pedagógicas, muitos professores enfrentam barreiras que dificultam sua implementação na prática cotidiana da sala de aula Moran, (2015). Isso faz com que muitos professores tenham uma grande resistência de levar a gamificação para dentro de sala de aula, mas não bastasse só isso como a infraestrutura das escolas, como também a falta de formação e capacitação dos docentes.

Em primeiro lugar, uma das principais dificuldades está relacionada à formação docente, onde muitos não têm uma formação abrangente, de grande escopo. Muitos professores não tiveram acesso, durante a graduação, a conteúdos voltados às metodologias ativas, incentivando a participação ativa, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades como autonomia e colaboração, o que compromete a segurança para aplicar estratégias como a gamificação.

Além disso, outro obstáculo relevante é a precariedade da infraestrutura nas escolas. A falta de acesso a equipamentos tecnológicos, como computadores, tablets, projetores e conexão à internet, torna inviável a criação de experiências gamificadas. Essa realidade é ainda mais acentuada nas escolas públicas e em regiões mais carentes, onde o investimento em tecnologia educacional é limitado, Prensky (2012). Essas incógnitas e lacunas faltam para que seja executada uma boa aula, mas ainda existe maneira e soluções para reverter essa problematização, só depende do professor conhecer essa solução. Ademais, a carga horária excessiva e a pressão por resultados imediatos acabam inviabilizando o tempo necessário para o planejamento de aulas gamificadas.

Outro ponto a ser considerado é a resistência de alguns professores em relação a práticas pedagógicas inovadoras. Ainda há quem associe jogos e brincadeiras desnecessárias ou perda de tempo, desconsiderando seu potencial educativo, muitos ainda estão no tradicionalismo, onde a aula é conteúdo e atividades, a mesmice sempre. Essa visão conservadora da educação dificulta a aceitação de metodologias mais lúdicas, como a gamificação, por parte de docentes acostumados a modelos tradicionais de ensino, Demo (2011).

Por fim, é essencial destacar a ausência de apoio institucional, por parte da direção e coordenação da escola. Mesmo que o professor esteja disposto a inovar, muitas vezes não encontra incentivo por parte da gestão escolar. A falta de reconhecimento e valorização das práticas inovadoras acaba gerando desmotivação e, conseqüentemente, o abandono de propostas que poderiam beneficiar o processo de ensino-aprendizagem, Moran (2015).

Dessa forma, fica evidente que a gamificação, apesar de ser uma estratégia promissora, que não vai dar certo, pelo contrário, enfrenta diversos desafios para sua consolidação no ambiente escolar pode ser um contrato e exame positivo. Para superá-los, é necessário investir na formação dos professores, promover mudanças na cultura pedagógica, melhorar a infraestrutura das escolas e garantir apoio institucional, um combo que deve ser incluído dentro da gestão escolar. Somente assim será possível transformar a realidade das salas de aula e tornar o ensino mais atrativo e eficaz para os estudantes da atualidade e também é uma coisa que os adolescentes já dominam no seu dia a dia, que é a tecnologia, não só ela mais diversas maneiras de implementar a gamificação em sala de aula.

5. METODOLOGIA

Corrente, com 151 anos em 2024, é um município brasileiro localizado na extremidade meridional do estado do Piauí, a 843 km de Teresina, sua capital. A cidade configura-se como um dos principais centros regionais do sul do estado e está situada próxima à divisa com a Bahia, a cerca de 78 km da cidade de Formosa do Rio Preto. O município possui uma área de 3.048,747 km², com uma população estimada em 27.278 habitantes, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022). Seu Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) é de 0,64 e o Produto Interno Bruto (PIB) está avaliado em 680,693 milhões de reais. Assim, o município abriga cinco escolas estaduais que ofertam o Ensino Médio.

Esta pesquisa quanto ao objetivo se apresenta como pesquisa exploratória, segundo Gil (2019) as pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado.

A pesquisa quanto à abordagem se caracteriza como pesquisa qualitativa, porque este tipo pesquisa, segundo Gil (1999) menciona que a pesquisa qualitativa é subjetiva ao objeto de estudo, ergue-se sobre a dinâmica e abordagem de problema pesquisado e visa descrever e decodificar de forma interpretativa os componentes de um sistema complexo de significados, sem se preocupar com a mensuração dos fenômenos, pois permeia a compreensão do contexto no qual ocorre o fenômeno. A pesquisa qualitativa, para Merriam (1998), envolve a obtenção de dados descritivos na perspectiva da investigação crítica ou interpretativa e estuda as relações humanas nos mais diversos ambientes, assim como a complexidade de um determinado fenômeno, a fim de decodificar e traduzir o sentido dos fatos e acontecimentos.

Deste modo, é viável dizer que o levantamento de dados tem maior alcance e o estudo de campo, certamente tem maior profundidade naquilo que é pesquisado. Pedagogicamente, em termos práticos, algumas distinções essenciais podem ser feitas: Primeiramente, o levantamento busca ser representativo em um universo definido, oferecendo assim resultados caracterizados diante de sua precisão estatística. Segundo, o estudo de campo procura além do aprofundamento das questões lançadas do que a distribuição de características dá uma população em determinadas variáveis. Em consequência disso, o planejamento do estudo de campo mostra maior flexibilidade, podendo ocorrer antes que seus objetivos sejam reformulados no decorrer da pesquisa.

Neste estudo, o instrumento principal utilizado foi: o questionário, composto por perguntas fechadas de múltipla escolha, permitindo ao respondente escolher entre alternativas pré-estabelecidas. O formulário encontra-se anexado ao projeto. A aplicação do questionário ocorreu por meio da ferramenta Google Forms, sendo o link distribuído via aplicativo WhatsApp para todos os professores, professores que dão aula no ensino médio das escolas estaduais de Ensino Médio da cidade de Corrente.

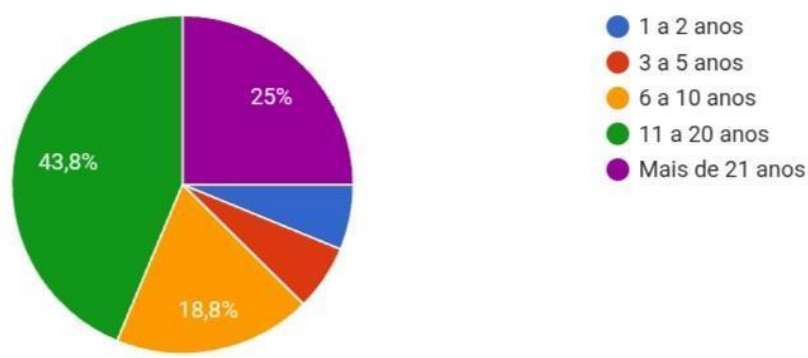
Em relação aos objetivos, esta investigação se apresenta como levantamento e tem como principal característica o questionamento direto com os pesquisados relevantes para a pesquisa. Com o levantamento feito por todos os integrantes de um ambiente pesquisado, obtém-se um censo.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, apresentam-se e discutem-se os principais resultados obtidos a partir da análise dos dados coletados através do questionário, com o objetivo de compreender as barreiras que dificultam a utilização da gamificação no ensino não só da Física mas também de outras áreas. Os dados foram organizados em categorias temáticas com base nas respostas de professores, bem como uma revisão literária. A análise considera tanto aspectos quantitativos (frequência de respostas) quanto qualitativos (interpretação das falas dos participantes), buscando relacioná-los com os objetivos da pesquisa e com estudos anteriores.

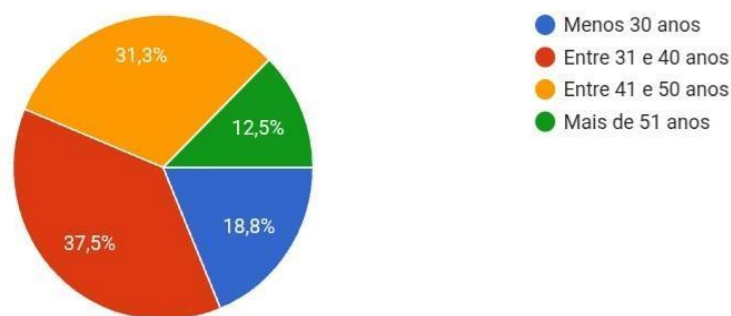
A discussão dos resultados é apresentada em consonância com os eixos, esses eixos são no total de 6 (seis), assim ficando apto para uma boa execução de informações bem detalhadas, e o questionário foi preenchido por 16 professores, onde o meio de comunicação foi via Whatsapp. Com ajuda de diretores e coordenação escolar, foi reforçado o pedido do preenchimento do formulário para todos os docentes, cerca de três semanas o processo aconteceu. Identificado a primeira como um eixo de “Perfil docente”, busca-se saber dados pessoais dos professores tais como: a idade dele(a), tempo de experiência docente e rede(s) na(s) qual/quais atuam, podendo mencionar mais de uma, como mostra o Gráfico 1.

Gráfico 1: Idade



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Seguindo, o Gráfico 2 mostra o tempo de experiência que os docentes têm em sala de aula, que cerca de 42% dos professores têm de 11 a 20 anos de experiência. Para Pimenta (2002, p.20) os saberes da experiência são aqueles advindos da história de vida, das relações que os docentes, ou estão em formação para exercer este ofício, obtiveram ao longo de suas vidas no contato com a escola. Assim, professores com muitos anos de atuação em sala de aula acumulam um repertório significativo de práticas pedagógicas, estratégias de ensino e manejo de situações complexas que não se encontram nos manuais didáticos. Essa bagagem adquirida ao longo do tempo torna-se um diferencial importante, pois permite que o docente desenvolva uma leitura mais sensível e contextualizada do ambiente escolar, das necessidades dos alunos e das dinâmicas sociais presentes na escola.

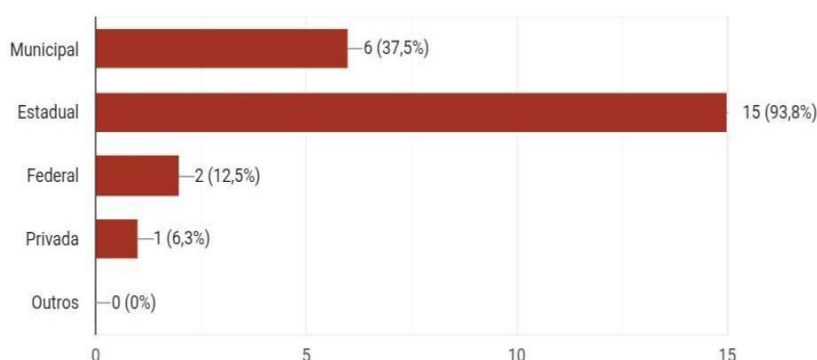


Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Por fim, a última pergunta implica em que rede(s) na(s) qual/quais atuam. Diante disso, 15 professores marcaram a alternativa de rede estadual que no Gráfico 3 corresponde a 93,8%, mais lembrando que o professor poderia marcar mais de uma opção, e assim, ficando em segunda colocação a rede municipal com cerca de 37,5% e em um total de 6 professores que atuam em duas escolas.

Pesquisa, feita em parceria com a Universidade de Stanford e o De (Dados para um Debate Democrático na Educação), diz que, mapeou que cerca de 455 mil professores trabalham em duas ou mais escolas no Brasil. No Ensino Médio, um terço dos educadores e educadoras atuam em mais de uma escola. E também, dentre as etapas e segmentos da educação básica, a atuação docente em múltiplas escolas é mais frequente no ensino médio e nos anos finais do ensino fundamental, com 36,4% e 34,4% do total de professores trabalhando nessa condição, respectivamente (Moriconi, 2024).

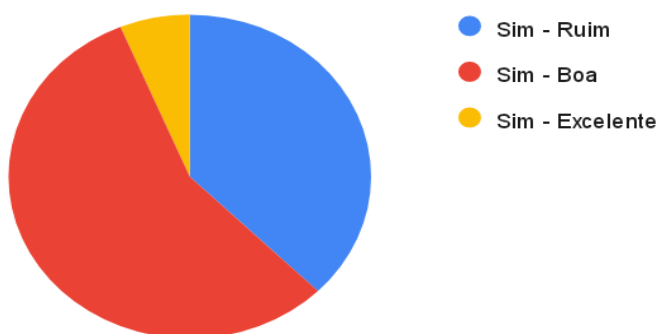
Gráfico 3: Redes na qual/quais atuam



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

No segundo eixo do formulário, no Gráfico 4, encontram-se a infraestrutura da escola, composta por duas perguntas, são elas a escola onde atua possui conexão com a internet, com níveis de: sim-excelente; sim-boa; sim - ruim; e não, e foi apontado pelos professores um percentual de 56,3% a conexão a internet é de sim - boa, ou seja, talvez não funcione para alguma atividade que ele deseje fazer.

Gráfico 4: A escola onde atua possui conexão com a internet?

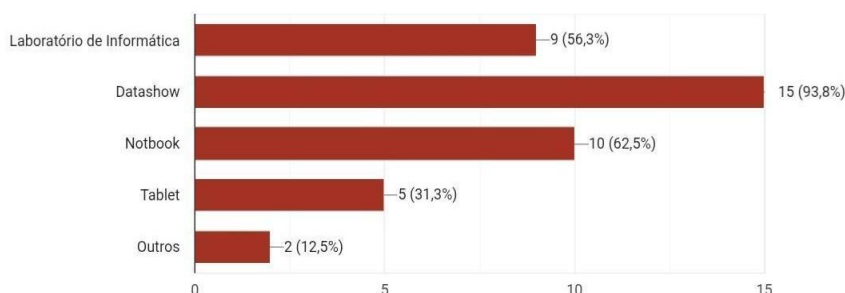


Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Logo assim, em segunda pergunta, no Gráfico 5, trata-se de equipamentos para a utilização na finalidade didáticas pedagógicas, equipamentos como laboratórios de informática, data show, notebooks, tablets entre outros para que haja uma forma de desenvolvimento da atividade que seja aplicada.

De acordo com Silva (2019, p. 30): A formação do professor usando tecnologias pedagógica-digitais desenvolve-se numa abordagem que privilegia as múltiplas interações entre os participantes do processo de ensino e aprendizagem, pode viabilizar a abordagem da formação reflexiva e contextualizada permitindo ao formador conhecer e participar do dia a dia do professor-cursista na sua realidade escolar que se depara com grande aparato tecnológico que habita o conhecimento dos alunos. As tecnologias e mídias digitais devem fazer parte do repertório do professor que ao incorporá-las ao processo de ensino e aprendizagem deverá refletir sobre suas finalidades enquanto ferramenta de aprendizagem.

Gráfico 5: A escola onde atua possui os seguintes equipamentos para serem utilizados com finalidade didático pedagógica?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit.

Partindo, para o terceiro eixo temos o conhecimento e formação de gamificação, assim a primeira pergunta fala sobre o uso da Internet em sala de aula para algumas atividades com cerca de 87,5% dizem que usam sim a Internet em sala de aula, já 12,5% não usam, descartam a ideia de uso, mostrado no Gráfico 6.

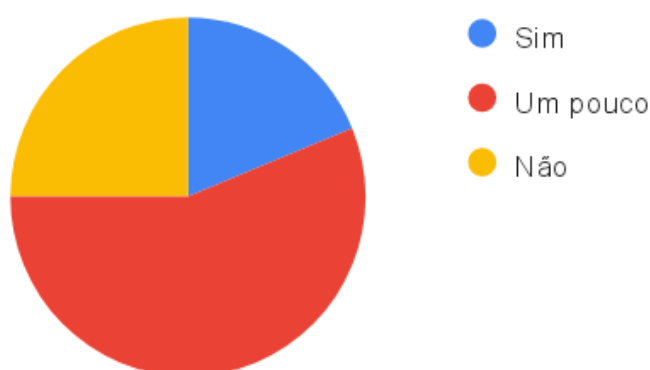
Gráfico 6: Você usa a internet para alguma atividade na sala de aula?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Em seguida, a segunda pergunta relata sobre a considerável familiaridade de conceitos da gamificação, com um percentual de 56,3% conhecem um pouco sobre gamificação, enquanto 18,8% conhecem sim e cerca de 25% não conhecem o conceito de gamificação, Gráfico 7.

Gráfico 7: Você se considera familiarizado(a) com os conceitos de gamificação?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Seguindo, temos a pergunta de se o docente já participou de alguma formação e 62,5% dos professores não tiveram uma formação continuada do tema perguntado. O Gráfico 8 ilustra o percentual. E por fim desse eixo encerra, se o professor já utilizou alguma estratégia de gamificação em sala de aula, onde é importante destacar que impressiona o percentual de que 56,3% já utilizaram sendo que conhecem pouco o tema e também nunca tiveram uma formação sobre gamificação, e Gráfico 9, fala que 43,8% não utilizam a atividade em sala de aula.

Gráfico 8: Você já participou de alguma formação sobre gamificação?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

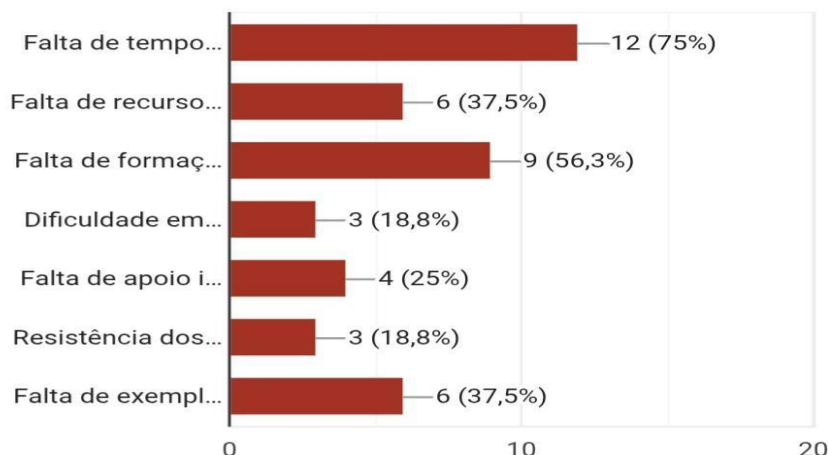
Gráfico 9: Você já utilizou alguma estratégia de gamificação em sala de aula?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Dando continuidade, o eixo destaca as barreiras percebidas, barreiras que os docentes têm de fazer o uso da atividade em sala, e assim trata de pergunta os principais obstáculos que o professor enfrenta ou enfrentaria para aplicar gamificação em sala de aula, e a opção mais marcada foi a falta de tempo para planejar atividades gamificadas com 75% marcada e a falta de formação específica sobre o tema com 56,3% marcada, a falta de formação adequada dos professores para utilizar a tecnologia na educação é um problema significativo, que impede a adoção plena das ferramentas digitais em sala de aula e limita a inovação pedagógica, como mostra o Gráfico 10.

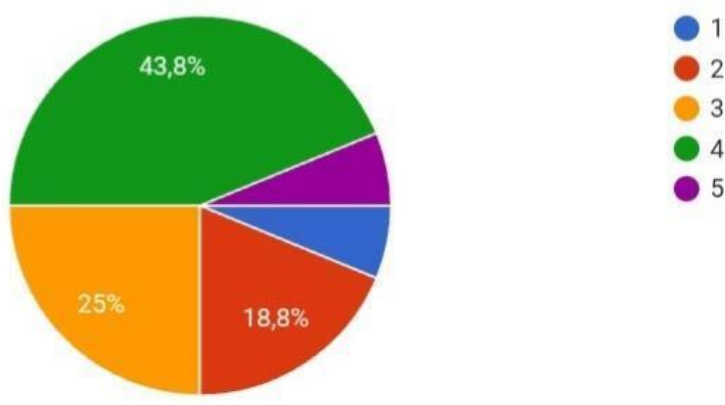
Gráfico 10: Quais são os principais obstáculos que você enfrentaria para aplicar a gamificação em sala de aula?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Com isso, na mesma guia a segunda pergunta implica em que nível de confiança o docente tem em aplicar a gamificação na prática, resultado de confiança, a maioria votaram no nível 4 e isso nos dá a entender que o se auto confiança em si mesmo para levar uma prática de atividade para sala de aula, percentual de 43,8%, o que mostra no Gráfico 11.

Gráfico 11: Em uma escala de 1 a 5, qual é o seu nível de confiança em aplicar gamificação na prática? (1 = nenhuma confiança | 5 = totalmente confiante).

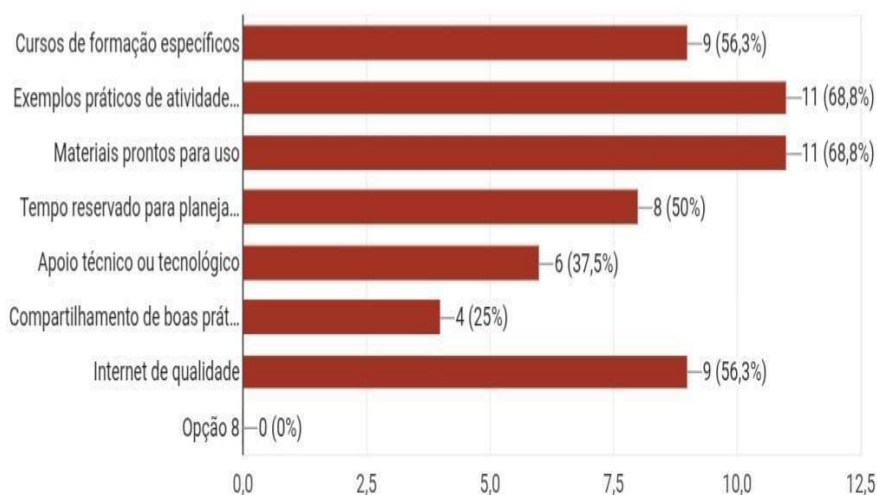


Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Dando sequência, o próximo eixo trata-se de sugestões e interesses, que faz pauta com as barreiras que estão descritos nos objetivos deste trabalho, que se dá a pergunta de que tipo de suporte o docente acredita que ajudaria mais na adoção da gamificação na nossa região, posto de alternativas como: exemplos práticos de atividades gamificadas e materiais prontos para uso destacam-se com cerca de 68,8% dos professores, que seria um suporte que ajudaria na adoção de atividades práticas gamificadas, Gráfico 12. E os professores afirmam que gostaria de receber materiais ou participar de iniciativas sobre

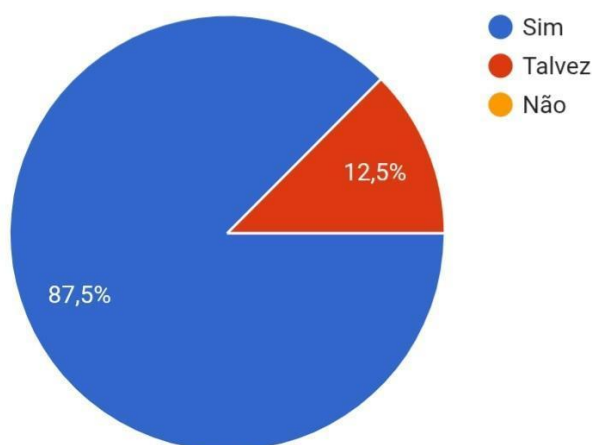
gamificação, está afirmação trata da segunda pergunta do eixo, com 87,5% gostariam de apanhar essa explanação, Gráfico 13.

Gráfico 12: Que tipo de suporte você acredita que ajudaria mais na adoção da gamificação na nossa região?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Gráfico 13: Você gostaria de receber materiais ou participar de iniciativas sobre gamificação?



Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1rDW13G4tm0VRdUTr81A_sjogNwewMwqxQwGnZgl94Lw/edit

Por fim, o último eixo trata sobre perguntas abertas, perguntas livres para os professores em questão relacionadas à gamificação. A primeira pergunta feita a eles para falar sobre a sua própria opinião, de quais são os maiores desafios da gamificação no Ensino na cidade de Corrente, como a pergunta era aberta para o docente ele não foi obrigado a responder a pergunta, mais mesmo assim 13 professores expressam sua opinião desejada diante da pergunta proposta no questionário.

Como isso, a maioria dos docentes relataram sobre os temas como, a baixa carga horária, a falta de formação específica a respeito do tema, a estrutura da escola, tempo de elaboração das aulas e entre outros, só que, por falta de conhecimento e formação os

professores não imaginam que pode haver algum programa ou jogos que estão relacionados a gamificação, e sim, existem sites relacionados a gamificação na internet que pode suprir a necessidade do professor diante do conteúdo que ele estará ministrando, porque existe jogo que explicam e que tem diversas formas de ensinar o determinado conteúdo.

E assim, a última pergunta do questionário foi: o que você gostaria de aprender ou desenvolver para se sentir mais seguro(a) ao usar gamificação? respostas como ter acesso a materiais, exemplos práticos e formação foram as mais citadas, o que implica que os professores têm um grande interesse em aplicar a gamificação em sala de aula. O questionário teve também 13 respostas de professores, muitos docentes não souberam responder exatamente a pergunta, ou não responderam de forma concreta, de fácil entendimento e também a maioria foram respostas curtas.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O foco deste estudo foi levantar informações sobre as principais barreiras que impedem o uso da gamificação no ensino médio na cidade de Corrente, Piauí. Como condições físicas e tecnológicas das escolas, bem como a identificação da disponibilidade, funcionamento de equipamentos como computadores, datashow, dispositivos móveis e a avaliação da qualidade da conexão com a internet e fatores que dificultam a inserção da gamificação no ensino médio.

De modo geral, os professores entrevistados relataram diversos entraves que impedem o uso da gamificação no ensino médio na cidade de Corrente, Piauí, como a ausência de infraestrutura tecnológica, a carência de formação adequada, a resistência a práticas inovadoras, o tempo restrito para execução das atividades e a desigualdade no acesso à tecnologia entre os alunos.

Em linhas gerais, uma das principais barreiras para a implementação da gamificação está relacionada ao perfil do professor, a barreira do conhecimento e formação do docente. Especificamente, nota-se uma resistência maior entre docentes com idade entre 31 e 50 anos. Essa resistência pode ser explicada, em parte, pelo longo tempo de experiência na docência, o que faz com que muitos desses profissionais estejam habituados a métodos tradicionais de ensino, essa visão conservadora da educação dificulta a aceitação de metodologias mais lúdicas, como a gamificação, por parte de docentes acostumados a modelos tradicionais de ensino, Demo (2011). Também, a maioria desses professores que atua na rede estadual, onde as inovações pedagógicas, como a gamificação, nem sempre são incentivadas ou bem estruturadas, o que contribui ainda mais para a adoção de novas abordagens.

Além disso, observa-se que a maioria dos professores participantes da pesquisa não possui formação específica sobre gamificação, o que representa mais uma barreira, significativa para sua implementação efetiva no ambiente escolar, segundo Oliveira e Rêgo (2018) reforçam que muitos professores carecem de capacitação específica para utilizar tecnologias e, portanto, não se sentem confiantes para implementar a gamificação em suas salas de aula. Essa ausência de preparo formal indica uma lacuna na formação continuada dos docentes, que não foram capacitados para utilizar metodologias ativas como a gamificação de forma planejada e fundamentada.

No entanto, apesar dessa limitação, os dados desta pesquisa revelam uma aparente contradição: aproximadamente 56,3% dos professores afirmaram já ter utilizado estratégias gamificadas em sala de aula. Esse dado revela um aspecto positivo — mesmo sem formação adequada, muitos docentes se mostraram dispostos a experimentar abordagens inovadoras, enfrentando os desafios por conta própria e demonstrando iniciativa em buscar novas formas de engajar seus alunos. Tal atitude evidencia a

disposição de parte do corpo docente em se adaptar às demandas contemporâneas da educação, mesmo sem o suporte institucional necessário.

Apesar dos desafios identificados, como a falta de formação específica dos professores, a resistência por parte de alguns docentes, a carência de infraestrutura e o acesso desigual às tecnologias, a gamificação não deve ser vista como uma proposta inviável ou secundária. Pelo contrário, ela se apresenta como uma estratégia pedagógica promissora, capaz de estimular o engajamento dos estudantes e contribuir significativamente para o desenvolvimento de competências e habilidades em todas as disciplinas.

Até o momento, não foram encontrados estudos que abordem especificamente o estudo sobre a gamificação no ensino em escolas públicas de Corrente. Dessa forma, este trabalho se configura como uma pesquisa inédita e pioneira, oferecendo uma contribuição original para o campo da educação. Uma pesquisa de suma importância para a cidade, destacando um desenvolvimento na educação escolar.

REFERÊNCIAS

- BACICH, L.; MORAN, J. M.; TREVISANI, F. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2015. Acesso em: 12 nov. 2024.
- BUSSARELLO, L. Gamificação: conceitos e aplicações. In: BUSSARELLO, L.; BUENO, D.; BOLFE, G. Gamificação na educação e nos negócios: aplicações e tendências. Curitiba: Editora Intersaberes, 2014. p. 33-34. Acesso em 05 de dezembro de 2024.
- COMENIUS, J. A. **Didática magna**. 2002. Acesso em: 16 out. 2024.
- COSTA, M. C.; BARROS, M. A. O ensino da Física no Brasil: problemas e desafios. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE, 22., 2015, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: PUCPR, 2015. Acesso em: 8 dez. 2024.
- DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 14. ed. Campinas: Autores Associados, 2011. Acesso em: 6 abr. 2025.
- DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York: ACM, 2011. p. 9–15. Acesso em: 27 fev. 2025.
- FARDO, M. L. A gamificação como método: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013. Acesso em 02 de dezembro de 2024.
- FERNANDES, D. S. Gamificação: a utilização do Alternate Reality Game (ARG) ou Jogo de Realidade Alternada para o ensino de Física no Ensino Médio. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2020. Acesso em: 15 nov. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999. Acesso em: 16 nov. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Acesso em: 17 nov. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1946. Acesso em: 20 nov. 2024.
- IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Cidades: Corrente (PI). Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Acesso em: 20 nov. 2024.
- MERRIAM, Sharan B. **Qualitative research and case study applications in education**. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998. Acesso em: 05 de abril de 2025.
- MORAES, Jéssica de Souza et al. Gamificação na educação básica: desafios e possibilidades nas escolas públicas brasileiras. **Revista Tecnologias na Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 29, p. 45–58, 2020. Acesso em: 14 mar. 2025.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2015. Acesso em: 20 de abril de 2025.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. In: BACICH, L.; MORAN, J. M.; TREVISANI, F. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 15-33. Acesso em: 10 abr. 2025.

MORICONI, G. et al. **Atuação docente em múltiplas escolas no Brasil: Nota Técnica 8**. São Paulo: Fundação Carlos Chagas, 2024. Disponível em: https://d3e.com.br/wp-content/uploads/nota-tecnica_2410_atuacao-docente-multiplas-escolas.pdf. Acesso em: 16 de março de 2025.

OLIVEIRA, & RÊGO, A integração das tecnologias na Educação: proposta de modelo para capacitação docente inspirada no TPACK. **Revista ESPACIOS**, v. 39, n. 23, 2018. Acesso em 16 de novembro de 2024.

PIMENTEL, F. S. C. **Gamificação na educação, cunhando um conceito**. In: FOFONCA, E.; BRITO, G. S.; ESTEVAM, M.; CAMAS, N. P. V. (Orgs.). Metodologias pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba: Editora IFPR, 2018. p. 76-87. Acesso em 16 de novembro de 2024.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ. **O que é gamificação: entenda o conceito e seus benefícios**. PUC-PR Digital, 05 abr. 2021. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>.

PRENSKY, Marc. **Ensinando com tecnologia: a nova educação dos nativos digitais**. Porto Alegre: Penso, 2012. Acesso em: 2 maio 2025.

SANTOS, Edméa Oliveira; AMARAL, Simone Alves do. Gamificação na educação: potencialidades pedagógicas e desafios na formação docente. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 1091–1113, 2016. Acesso em: 14 mar. 2025.

SILVA, Girlene Feitosa da. **Formação de professores e as tecnologias digitais: a contextualização da prática na aprendizagem**. 1. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2019. Acesso em: 12 dezembro 2024.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. Gamification, Inc.: **como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. p. 18. Acesso em 14 de novembro de 2024.

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

QUESTIONÁRIO

O questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que a mais precisa para esta pesquisa é a escolha múltipla.

1. Idade?
2. Tempo de experiência docente?
3. Rede(s) na(s) qual/quais atua?
4. A escola onde atua possui conexão com a internet?
5. A escola onde atua possui os seguintes equipamentos para serem utilizados como finalidade didático pedagógica?
6. Você usa internet para alguma atividade na sala de aula?
7. Você se considera familiarizado(a) com os conceitos de gamificação?
8. Você já participou de alguma formação sobre gamificação?
9. Você já utilizou alguma estratégia de gamificação em sala de aula?
10. Quais são os principais obstáculos que você enfrenta ou enfrentaria para aplicar gamificação em sala de aula?
11. Em uma escala de 1 a 5, qual é o nível de confiança em aplicar gamificação na prática?
12. Que tipo de suporte você acredita que ajudaria mais na adoção da gamificação na nossa região?
13. Você gostaria de receber materiais ou participar de iniciativas sobre gamificação?
14. Na sua opinião, quais são os maiores desafios da gamificação no Ensino de Física na cidade de Corrente?
15. O que você gostaria de aprender ou desenvolver para se sentir mais seguro(a) ao usar gamificação?