



## Caracterização dos jogos e *kits* interativos desenvolvidos no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT - Mestrado Profissional

Characterization of the games and Interactive kits in the Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - (ProfEPT) - Professional Master's Degree

Raquel Machado<sup>1</sup>, Melina A. Mello<sup>1</sup>, Claudia S. Barin<sup>1</sup>, Rogério Turchetti<sup>1</sup>, Simone R. Ceolin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Colégio Técnico Industrial de Santa Maria - Universidade Federal de Santa Maria

DOI: [10.47734/iluminart.v25.01.p-02](https://doi.org/10.47734/iluminart.v25.01.p-02)

### RESUMO

Este estudo apresenta a caracterização dos Produtos Educacionais da categoria jogos/kits interativos desenvolvidos no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) entre os anos de 2018 a 2023. O trabalho utilizou-se da pesquisa qualitativa descritiva para categorizar os 47 Produtos Educacionais desenvolvidos e que estão disponíveis para utilização no link Consulta e Egressos do sítio do ProfEPT. Após a promulgação da Lei nº 11.741/2008, a EPT passou a integrar, nas diferentes modalidades de educação, as dimensões do trabalho, da ciência e da tecnologia, se fazendo necessária a elaboração de materiais e metodologias para essa integração. Dentre essas metodologias, os jogos e a gamificação tornaram-se ferramentas eficientes para a promoção da interação dos alunos com os conteúdos, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interessante. Por esse motivo, torna-se relevante a popularização desses Produtos Educacionais, pois sua divulgação colabora para a popularização da sua utilização.

**Palavras-chave:** Educação Profissional e Tecnológica; Produtos Educacionais do ProfEPT; Gamificação; Jogos e *kits* Interativos.

### ABSTRACT

This study presents the characterization of the Educational Products in the category of interactive games/kits developed in the Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) between the years 2018 and 2023. The study employed descriptive qualitative research to categorize the 47 Educational Products developed and available for use in the ProfEPT Alumni and Consultation platform. After the enactment of Law No. 11.741/2008, Vocational and Technological Education became integrated into various education modalities, encompassing dimensions of work, science, and technology, necessitating the development of materials and methodologies for this integration. Among these methodologies, games and gamification have become effective tools for promoting student interaction with content, providing a more dynamic and engaging learning environment. For this reason, the dissemination of these Educational Products becomes relevant, as their promotion contributes to their widespread use.

**Keywords:** Vocational and Technological Education; Educational Products; Gamification; Games and Interactive kits

## 1. Introdução

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT), após a promulgação da Lei nº 11.741/2008, que alterou a Lei nº 9.394/1996, passou a integrar, nas diferentes modalidades de educação, as dimensões do trabalho, da ciência e da tecnologia. Também em 2008 foi aprovada a Lei nº 11.892, que instituiu a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. Os Institutos Federais (IF) são instituições pluricurriculares e multicampi especializadas na oferta de educação profissional e tecnológica nas diferentes modalidades de ensino, conjugando os conhecimentos técnicos e tecnológicos com as suas práticas pedagógicas (Brasil, 2008).

Ciavatta e Ramos (2011) destacam que na EPT a educação geral é inseparável da profissional, nos campos em que se prepara para o trabalho, e por sua vez Frigotto (2007) aponta que a EPT busca o rompimento da formação dualista e articula a cultura, o conhecimento e a tecnologia. Essa articulação permite uma formação politécnica e omnilateral dos trabalhadores, propiciando a compreensão das relações sociais de produção e do processo histórico relacionado ao trabalho (Ciavatta e Ramos, 2011).

Considerando as especificidades da EPT, Maldaner (2017) ressalta que se faz necessário um professor que permita que os alunos compreendam de forma reflexiva e crítica o mundo do trabalho, dos objetos e dos sistemas tecnológicos. Para esse fim é preciso que a formação de professores permita a ampliação do diálogo com o mundo do trabalho, a educação geral e a utilização de práticas pedagógicas interdisciplinares e interculturais articuladas com a tecnologia, a ciência e a cultura (Machado, 2011).

Pressupondo a necessidade da formação de professores para atender às demandas da EPT, surgiram algumas iniciativas de formação, como o Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), que foi criado em setembro de 2016 no Instituto Federal do Espírito Santo, sendo oferecido em rede, abrangendo atualmente 40 instituições associadas. O objetivo geral do programa é a formação em EPT visando tanto à produção de conhecimentos quanto à elaboração de Produtos Educacionais, integrando os saberes do mundo do trabalho e dos conhecimentos sistematizados (IFES, 2022).

Moreira *et al.* (2017) e Freitas (2020) descrevem os produtos educacionais como objetos facilitadores da experiência de aprendizagem, podendo ter uma forma física ou virtual. Moreira *et al.* (2017) destacam que esses objetos podem ser dos mais variados tipos. O ProfEPT, tendo como objetivo a elaboração e a disseminação desses produtos, disponibiliza-os na página Consulta Egressos ProfEPT<sup>1</sup> para consulta e utilização por professores e demais interessados. Dentre os tipos de produtos estão os jogos e os kits interativos. Busarello (2016) destaca que a cultura dos jogos cresce em todo mundo e sua utilização ultrapassa às áreas recreativas podendo ser utilizados em vários segmentos, inclusive na educação.

Em face do exposto, considerando que os produtos educacionais são ferramentas de auxílio para as práticas pedagógicas dos professores e que a cultura da gamificação cresce no país, o presente estudo se propõe a categorizar os produtos educacionais que utilizam como metodologia a gamificação, e que estão sendo produzidos no âmbito do ProfEPT. Essa categorização é proposta como um recurso para auxiliar os professores da EPT, e demais interessados, em identificar os produtos relacionados a jogos e kits interativos, com o intuito de colaborar para o desenvolvimento das atividades de ensino.

Buscando conhecer produtos relacionados à gamificação, o estudo aqui apresentado desenvolveu uma pesquisa qualitativa descritiva para a análise dos produtos educacionais produzidos a partir do ano de 2018, quando foram defendidas as primeiras

---

<sup>1</sup> <https://profepi.ifes.edu.br/consulta-de-egressos-dissertacoes-produtos-educacionais>

dissertações do ProfEPT. Este trabalho subdividiu-se em quatro partes além da Introdução. Na segunda seção são abordados os aspectos referentes a EPT, ao ProfEPT, aos Produtos Educacionais e a Gamificação; na terceira seção é abordada a metodologia utilizada; na quarta seção são abordados os resultados e discussões e, por fim, são apresentadas as considerações finais.

## **2. Referencial Teórico**

Nesta seção são apresentados alguns tópicos referentes a EPT, ProfEPT, recursos didáticos e os produtos educacionais e Gamificação, que subsidiam a discussão referente à temática abordada.

### **2.1. Educação Profissional e Tecnológica e o ProfEPT:**

Conforme a Lei nº 9.394/1996, após redação alterada pela Lei nº 11.741/2008, a EPT passou a abranger os cursos de formação inicial e continuada, educação profissional de nível médio, graduação e pós-graduação, devendo, segundo Brasil (2008), ser articulada com ensino regular ou estratégias de educação continuada em instituições especializadas ou no ambiente de trabalho. Ciavatta e Ramos (2011) enfatizam que essa formação integrada, que une a educação geral e a profissional, utiliza o trabalho como princípio educativo e busca a superação da dicotomia entre trabalho manual e intelectual incorporando a dimensão intelectual ao trabalho produtivo.

A partir dessa expansão e também das especificidades da EPT se faz necessária uma formação adequada de professores para atender esta demanda. Maldaner (2017) destaca que além das questões didático-político-pedagógicas, a formação para a docência na EPT deve considerar a função social da mesma, ou seja, deve ser capaz de compreender os processos de formação humana articulados na vida social e produtiva. Diante disso, foram criados diversos programas de formação para a qualificação desses docentes, como as complementações pedagógicas e programas de pós-graduação. Dentre eles, destaca-se o Mestrado Profissional em Educação Profissional em Rede Nacional (ProfEPT) que é ofertado em todo território nacional em 40 Institutos Federais. Conforme IFES (2019), o programa visa aperfeiçoar as práticas educativas e de gestão escolar vinculadas a EPT.

As vagas do ProfEPT têm como público alvo graduados em qualquer área do conhecimento, sendo que 50% destas vagas são reservadas aos servidores pertencentes ao quadro de servidores ativos das instituições da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica. Para ingresso no ProfEPT, os candidatos precisam ser aprovados no Exame Nacional de Acesso (ENA) ao ProfEPT (IFES, 2019). Considerando esse fato, Vieira e Garcia (2022) salientam que o foco das pesquisas incide na busca de soluções para problemas reais do ensino, aprendizagem e currículo da EPT. O ProfEPT é vinculado à área de concentração da EPT que compreende os processos formativos formais e não formais relacionados ao mundo do trabalho (IFES, 2019).

Freire *et al.* (2016) destacam que os programas de mestrado profissionais, como o ProfEPT, são orientados pelo princípio da indissociabilidade entre a formação profissional e as pesquisas, considerando o contexto dos egressos para o desenvolvimento das dissertações e produtos educacionais. Souza (2019) ressalta que esse programa possui uma grande variedade de áreas de formação, tanto dos docentes quanto de discentes, possibilitando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares que colaboram para o desenvolvimento de atividades direcionadas para a EPT.

O programa é subdividido em duas linhas de pesquisa: Práticas Educativas para EPT, que aborda os fundamentos das práticas educativas e do desenvolvimento curricular na EPT; e Organização e Memória dos Espaços Pedagógicos na EPT, que trata dos processos de concepção e organização do espaço pedagógico na Educação Profissional e

Tecnológica, sendo ambas as linhas alicerçadas no trabalho como princípio educativo. No Quadro 1 são apresentados os macroprojetos de pesquisa desenvolvidos em cada uma das linhas de pesquisa.

**Quadro 1:** Macroprojetos desenvolvidos no ProfEPT

Linhas	Macroprojetos
Linha 1: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica	Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não formais de ensino na EPT
	Inclusão e diversidade em espaços formais e não formais de ensino na EPT
	Práticas Educativas no Currículo Integrado
Linha 2: Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na Educação Profissional e Tecnológica (EPT)	História e memórias no contexto da EPT
	Organização do currículo integrado na EPT
	Organização de espaços pedagógicos na EPT

Fonte: Adaptado de IFES (2019).

Na linha de pesquisa 1 são desenvolvidos projetos que contemplam as questões relacionadas às práticas educativas em EPT, nos variados tipos de oferta, utilizando estratégias transversais e interdisciplinares para a formação integral do sujeito. Ainda, a linha 1 desenvolve pesquisas referentes à Educação de Jovens e Adultos, à Educação Indígena, à Educação e Relações Étnico-raciais, à Educação Quilombola, à Educação do Campo, às Questões de Gênero e à Educação para Pessoas com Deficiências (PCD). Enquanto na linha 2 são desenvolvidos projetos sobre a concepção e organização do espaço pedagógico na EPT e a construção temporal por intermédio dos estudos de memória e organização dos espaços pedagógicos da EPT (IFES, 2019).

## 2.2. Os Produtos Educacionais do ProfEPT como recursos didáticos

Freire *et al.* (2016) e Moreira *et al.* (2017) definem os produtos educacionais como ferramentas pedagógicas elaboradas pelos próprios profissionais em formação e que contêm os conhecimentos organizados para viabilizar uma prática pedagógica. Souza (2019) destaca que o ProfEPT fornece centenas de Produtos Educacionais, que são disponibilizados para professores e alunos de todo país, podendo ser adaptados para o uso conforme a realidade local, permitindo avanços relacionados à experiência de ensino-aprendizagem. Rizzatti *et al.* (2020) destacam que no ProfEPT o desenvolvimento do produto ou processo educacional precisa ter aplicação em um contexto real.

Rizzatti *et al.* (2020) apresentam que os produtos educacionais passam por duas etapas distintas: a prototipagem e a validação. Na prototipagem o artefato é testado e na validação são analisados os resultados da sua aplicação. No ProfEPT o Produto Educacional desenvolvido é acompanhado de um relatório de pesquisa que apresenta o processo de desenvolvimento e avaliação da aplicação, tendo seus resultados validados no processo de defesa das dissertações desenvolvidas pelo programa. Os Produtos

Educacionais podem ser desenvolvidos em diversas categorias apresentadas no Quadro 2 (IFES, 2018).

**Quadro 2:** Categorias dos Produtos Educacionais

Aplicativo ( <i>Smartphone</i> )	Página na internet (site/blogs)	Mídia educacional (vídeos, animações, áudios)	Protótipo Educacional
Ciclo de Palestras/Mesa Redonda	Programa de TV	Oficinas	Sequência Didática
Curso/Minicurso	Jogos/Kit Interativos	Programa de Rádio	Software (Desktop ou Web)
Exposição	Livro	Proposta de Ensino	Sugestões de Experimentos
História em Quadrinho	Manual/Guia/Texto de Apoio	Proposta de Intervenção	Outros

Fonte: Adaptado de IFES (2021)

Os produtos ficam disponíveis no Consulta Egressos ProfEPT, sendo possível buscá-los por Instituição, Tipo de Produto, Ano da Defesa, Assunto, Egresso e Banca Examinadora. Freire *et al.* (2016) enfatizam que esses produtos devem ser utilizados por outros profissionais além de seus desenvolvedores, tornando relevante a divulgação desses produtos após suas elaborações visando ampliar sua utilização.

### 2.3. Jogos e Kits Interativos do ProfEPT e a Gamificação

Os Jogos e Kits Interativos pertencem a uma das categorias dos Produtos Educacionais do ProfEPT. Os Produtos Educacionais desta categoria podem ser do tipo *serious games* e também podem ser atividades do tipo gamificadas. Domingues (2018) exemplifica essas classificações do seguinte modo: nos *serious games* os elementos estranhos aos jogos são inseridos em uma estrutura de um jogo, e na gamificação os elementos dos jogos são inseridos em uma estrutura estranha aos jogos. Para Macedo *et al.* (2005), o ato de jogar exige desenvolver habilidades como a interpretação, classificação e operacionalização de informações que possuem relação direta com a aprendizagem. Orlandi *et al.* (2018) destacam que gamificar permite a valorização da motivação intrínseca, tendo como fundamento a autonomia, a execução de uma tarefa de valor e um objetivo a ser alcançado. Luz (2018) salienta os motivos que levam as pessoas a gostarem desse tipo de atividade:

1. Aprendizado: jogamos porque gostamos de aprender.
2. Desafio: desafios criam espaços de significação em determinadas atividades antes sem sentido, e isso nos atrai.
3. Feedback: os jogos, ao contrário da vida, nos dão feedbacks rápidos e claros.
4. Significado épico: empresto aqui o termo de Jane McGonigal (2001), pois realmente gostamos de nos sentir importantes em nossas buscas.
5. Prazer autotélico: jogamos porque jogar é gostoso por si só. (Luz, 2018, p. 40)

Orlandi *et al.* (2018) salientam que os jogos e as atividades gamificadas podem ser aplicadas tanto em iniciativas que exijam poucos recursos, quanto na recriação de atividades já existentes, como em iniciativas mais robustas que demandam até a

elaboração de plataformas virtuais. Por esse motivo, pode-se conceituar os jogos em dois grupos distintos: os jogos analógicos e os jogos digitais.

Para Ramos e Oliveira (2023), os jogos analógicos são desenvolvidos em ambiente físico, alicerçados na interação direta dos participantes com regras controladas pelos próprios jogadores. Por sua vez, os jogos digitais podem ser mediados pelos mais diversos dispositivos eletrônicos, com regras controladas pelo sistema de forma mais interativa. (Ramos e Oliveira, 2023) Ramos *et al.* (2020) discorrem sobre as semelhanças entre jogos analógicos e digitais como, por exemplo, ambos possuem regras, objetivos, e suas diferenças quanto sua construção visual, interatividade, presença de artefatos físicos e uso de telas e gráficos interativos. Também é destacado o exercício da interação social entre os participantes: nos jogos analógicos essa interação ocorre por meio do diálogo e interações coletivas, enquanto no digital, não acontecem ou acontecem por meio de ferramentas de comunicação virtuais (Ramos *et al.*, 2020).

Para Busarello (2016), nos processos de aprendizagem a gamificação surte efeitos positivos tanto na participação dos sujeitos quanto na construção do conhecimento, permitindo o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, sociais e emocionais, tornando relevante sua utilização na sala de aula. Na EPT, de acordo com Minuzzi *et al.* (2018), a gamificação apresenta-se como uma ferramenta relevante no desenvolvimento dos conteúdos, pois permite a aproximação dos alunos do mundo do trabalho por intermédio de jogos e atividades simuladas que, por sua vez, os aproximam da realidade das suas futuras atividades laborais.

### **3. Procedimento Metodológico**

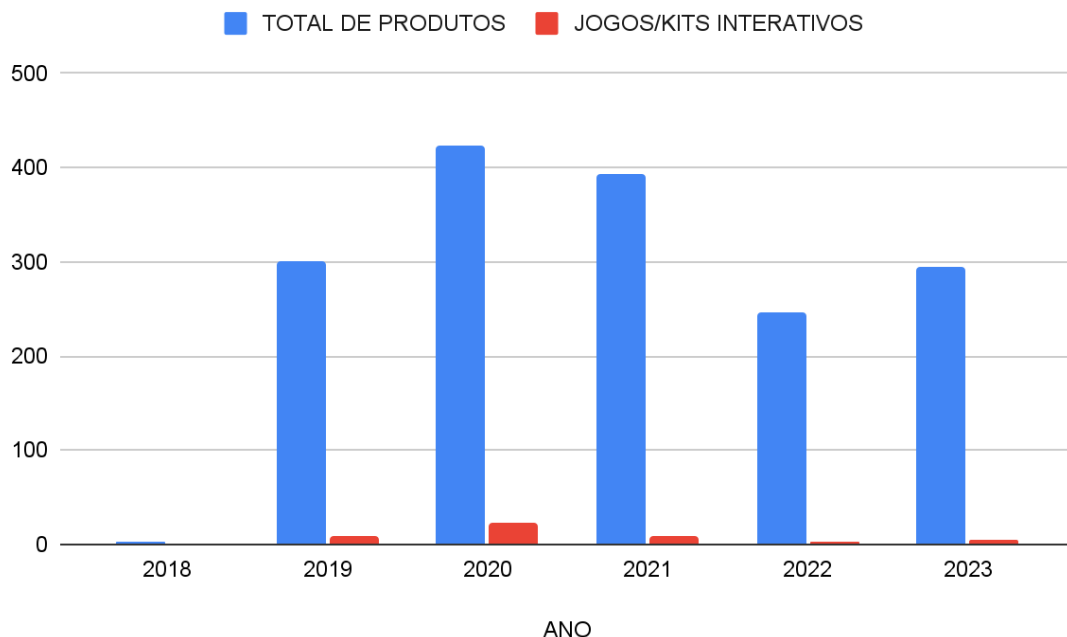
Este estudo aqui apresentado desenvolveu uma pesquisa do tipo qualitativa descritiva para desenvolver a análise dos produtos educacionais produzidos a partir do ano de 2018, ano no qual foram defendidas as primeiras dissertações do ProfEPT abrangendo todas as regiões brasileiras: Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul. Optou-se pela pesquisa qualitativa descritiva, pois, de acordo com Mattar e Ramos (2021), essa metodologia detalha situações e eventos buscando respostas para questionamentos do tipo: o quê, onde, quando e/ou como. Este trabalho utilizou-se da pesquisa documental para a investigação dos Produtos Educacionais do ProfEPT, pois este tipo de pesquisa utiliza-se de documentos públicos para a coleta dos dados (Mattar e Ramos, 2021).

O procedimento metodológico foi composto por três etapas. Na primeira etapa foi realizado um levantamento das produções, utilizando como buscador o "Consulta Egressos" no portal do ProfEPT. Nesse buscador foi escolhido o descritor referente a temática estudada "jogos/kits interativos" e considerando o período de 2018, ano da primeira dissertação defendida, até o ano de 2023. Após essa busca, como segunda etapa, foram tabulados os resultados encontrados, permitindo a identificação dos seguintes dados: ano de publicação, local, autor, banca examinadora, resumo da dissertação, e endereço do repositório. Na sequência, foram construídos os gráficos e a tabela de categorização dos produtos, com intuito de divulgar os Jogos e Kits Interativos desenvolvidos ao longo do período selecionado.

### **4. Resultados e Discussões**

Na pesquisa realizada utilizando o buscador Consulta de Egressos, selecionando como descritor jogos e kits interativos, foram encontrados 47 produtos educacionais, sendo que destes, um foi descartado por não estar disponível para visualização. Na Fig. (1) é apresentada a distribuição do quantitativo dos produtos educacionais no período de

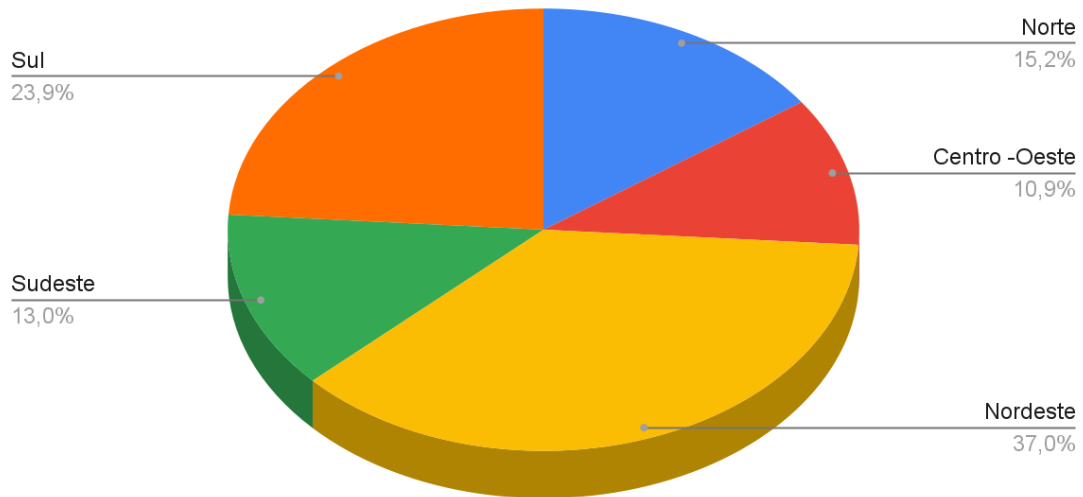
2018 até 2023. Neste período foram desenvolvidos pelo ProfEPT 1663 produtos educacionais, sendo 47 deles jogos e kits interativos, representando aproximadamente 3% da totalidade.



**Figura 1:** Quantitativo de produtos educacionais. Fonte: os autores.

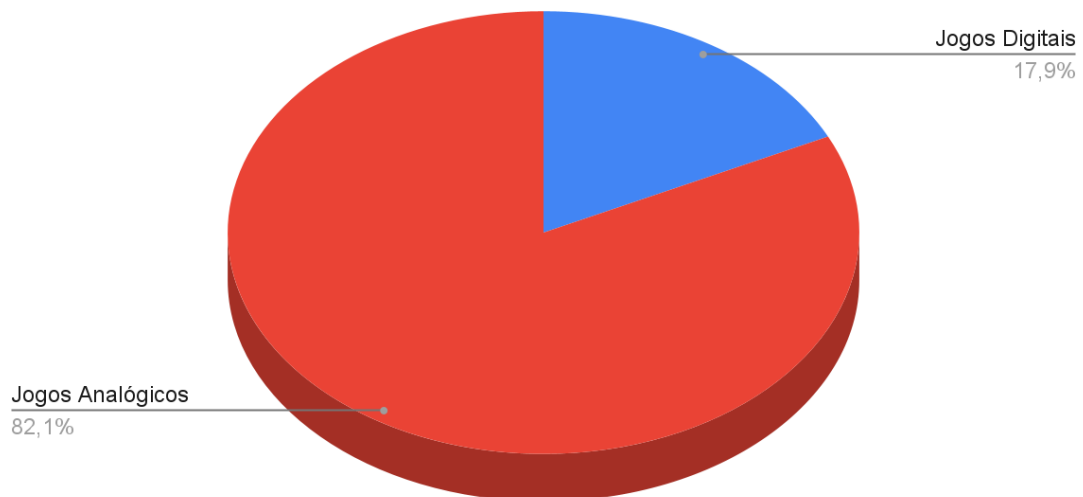
Das quarenta instituições que participam da oferta do ProfEPT, vinte e quatro instituições desenvolveram jogos e kits interativos, e destes, 95% resultam dos projetos da linha de pesquisa 1 do programa, que aborda as Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica. Luz (2018) destaca que os jogos são interações lúdicas significativas e que os desafios dos jogos colaboram para a aprendizagem de novas habilidades sendo uma alternativa de estratégia de aprendizagem. Orlandi (2018) elenca que essas atividades promovem a interação dos estudantes com os professores e conteúdo, e entre os colegas, tornando o ambiente adequado para o compartilhamento do conhecimento. Ou seja, esta estratégia está em concordância com os objetivos da linha de pesquisa 1, que, segundo Brasil (2018), são: construir estratégias transversais e interdisciplinares para a formação integral dos estudantes.

Na Fig. (2) é apresentada a distribuição dos produtos educacionais por região do Brasil. A região que apresentou o maior percentual de produtos é a região nordeste, que possui também um dos maiores quantitativos de Institutos Federais. Também se destaca a região Sul, com o segundo maior quantitativo de produtos. Infere-se que essa distribuição de produção ocorreu devido a expansão do ProfEPT, que permitiu a interiorização da pós-graduação no Brasil. A expansão é benéfica, pois colabora para a redução das diferenças regionais no Brasil em relação à titulação de mestrado, ainda concentrada na região Sudeste (Souza, 2019).



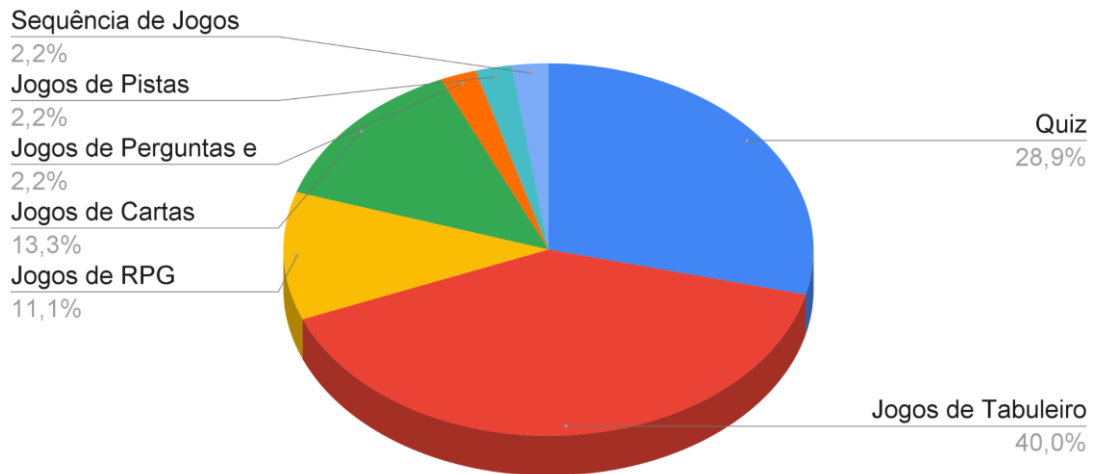
**Figura 2:** Distribuição dos jogos e kits interativos por região do Brasil. Fonte: os autores.

Analisando os jogos e kits interativos, verifica-se a predominância por jogos analógicos, conforme demonstrado na Fig. (3). Essa predominância se dá devido às propostas dos jogos considerarem estes como facilitadores das interações entre os participantes, melhorando a integração e as trocas de experiências que tornam a aprendizagem mais significativa. Nos jogos analógicos propostos no ProfEPT é perceptível a preocupação em tornar os jogos ferramentas de interações entre os participantes.



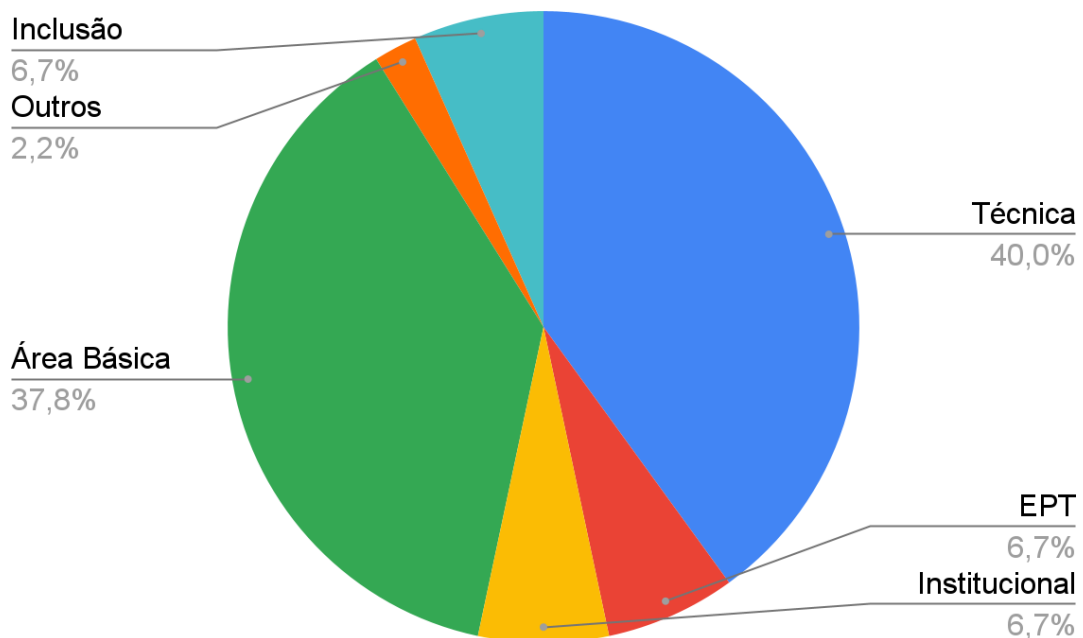
**Figura 3:** Tipos de Jogos. Fonte: os autores.

Freitas (2021) enfatizou a importância de caracterizar os produtos educacionais de duas formas: quanto à sua finalidade de aprendizagem e quanto aos recursos utilizados. Tais características são apresentadas nas Fig. (4-5). Na Fig. (4) são apresentadas as ferramentas de jogos, nos jogos analógicos destaca-se a presença de jogos de tabuleiro, RPG e cartas, enquanto os jogos digitais foram predominantemente no formato de Quiz.



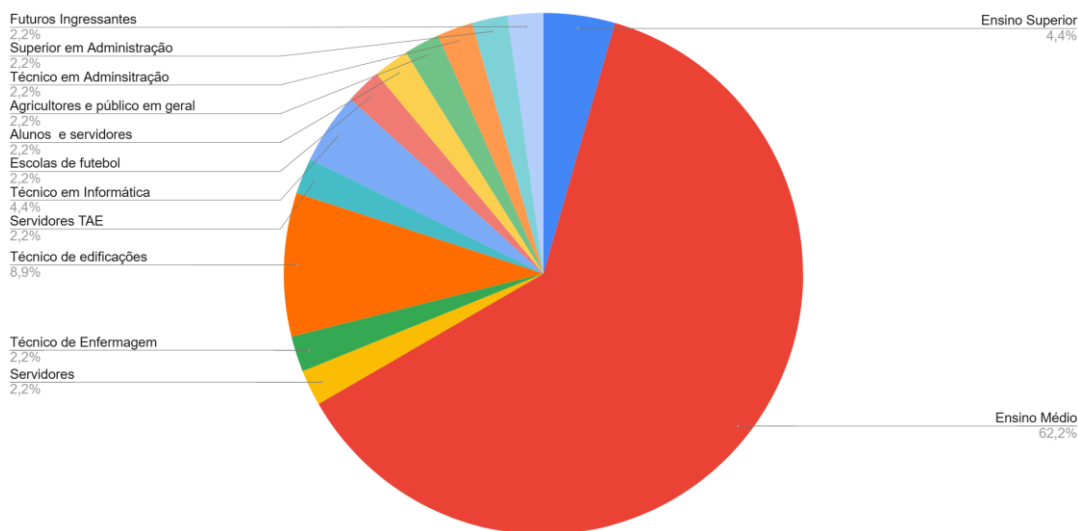
**Figura 4:** Ferramentas Utilizadas. Fonte: os autores.

Quanto às áreas de conhecimento, os jogos e kits interativos foram utilizados nas mais diversas áreas, demonstrando que a gamificação é uma abordagem de aprendizagem versátil e que pode ser utilizada em diversos contextos. Na Fig. (5), é apresentada a distribuição dessas áreas. Os jogos foram utilizados principalmente nas disciplinas correspondentes à formação básica, abrangendo as disciplinas de: Português, Inglês, Espanhol, Matemática, Química, Educação Física. Nas áreas técnicas destacaram-se os jogos voltados às áreas de: direito, infra estruturas e materiais de construção, segurança da informação, segurança do trabalho, cooperativismo, entre outras. Também foram identificados jogos direcionados para informações Institucionais, para compreensão dos conceitos da EPT, espaços não formais de educação e inclusão com destaque para Libras.



**Figura 5:** Área de Conhecimento. Fonte: os autores.

Relativo ao público-alvo, Fig. (6), a predominância foram os alunos do Ensino Médio, o que está de acordo com as áreas para quais os jogos e kits interativos foram construídos. Também podemos destacar que foram elaborados produtos para outros públicos-alvos, como os alunos do ensino superior e os espaços não-formais, que também são permeados pela EPT, nas modalidades às quais pertencem de acordo com a LDB. Também fizeram parte do público-alvo alunos de variados cursos técnicos, como Edificações, Administração, Informática, além de futuros ingressantes e Servidores.



**Figura 6:** Público-alvo. Fonte: os autores.

## 5. Considerações Finais

O estudo desenvolvido teve por intuito apresentar os Produtos Educacionais desenvolvidos pelo ProfEPT durante os anos de 2018 até 2023 que utilizam as ferramentas de jogos e gamificação na sua construção. Nestes produtos foi possível verificar a presença dos princípios que orientam a EPT, como indissociação da educação geral e o mundo do trabalho, por meio de experiências profissionais simuladas e também por meio das práticas interdisciplinares e interculturais que são desenvolvidas na aplicação de jogos. Outro fator relevante é que os Produtos Educacionais desenvolvidos pelo ProfEPT são disponibilizados para utilização por outros profissionais da educação, possibilitando que mais estudantes e professores se beneficiem de práticas educacionais diferenciadas.

Também é necessário ressaltar que o ProfEPT vem se consolidando como referência nos estudos sobre a EPT no Brasil, pois além de ser desenvolvido nos espaços dos Institutos Federais, as disciplinas e pesquisas são direcionadas para construção de alternativas para implementação dos princípios da EPT nas atividades de ensino, pesquisa e extensão.

Vimos que os jogos e kits/interativos representam uma pequena parcela (3%) da produção do ProfEPT, mas possuem potencial para o seu desenvolvimento, por meio da divulgação e utilização desses produtos, pois os jogos e as atividades gamificadas ganham espaço como objeto de estudo nas metodologias empregadas em sala de aula.

## Referências

- BRASIL. Lei nº 11.741, de 16 de julho de 2008. Altera dispositivos da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para redimensionar, institucionalizar e integrar as ações da educação profissional técnica de nível médio, da educação de jovens e adultos e da educação profissional e tecnológica. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 2008. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111741.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111741.htm). Acesso em: 10 abr. 2024.
- 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. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 29 dez. 2008. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111892.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111892.htm). Acesso em: 10 abr. 2024.
- BUSARELLO, Raquel Inês; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo. In: FADEL, Luciane Maria *et al.* (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. Ensino médio integrado. In: CALDART, Roseli Salette *et al.* (org.). *Dicionário da educação do campo*. Rio de Janeiro: EPSJV; São Paulo: Expressão Popular, 2012. Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/1191.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- DOMINGUES, Delmar. O sentido da gamificação. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (org.). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018. p. 11-20. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213161/pageid/11>. Acesso em: 9 jun. 2024.
- FREIRE, G. G.; GUERRINI, D. I.; DUTRA, A. O mestrado profissional em ensino e os produtos educacionais: a pesquisa na formação docente. *Porto das Letras*, Araguaína, v. 2, n. 1, p. 100-114, 2016. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/2658>. Acesso em: 28 maio 2024.
- FREITAS, R. Produtos educacionais na área de ensino da CAPES: o que há além da forma? *Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, v. 5, n. 2, p. 5-20, 2021. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/1229>. Acesso em: 10 maio 2024.
- FRIGOTTO, Gaudêncio. Educação omnilateral. In: CALDART, Roseli Salette *et al.* (org.). *Dicionário da educação do campo*. Rio de Janeiro: EPSJV; São Paulo: Expressão Popular, 2012. Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/1191.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. Anexo ao Regulamento do ProfEPT 2019. Disponível em: [https://profep.ifes.edu.br/images/stories/ProfEPT/Turma\\_2018/Regulamento/Anexo-ao-Regulamento-2019.pdf](https://profep.ifes.edu.br/images/stories/ProfEPT/Turma_2018/Regulamento/Anexo-ao-Regulamento-2019.pdf). Acesso em: 15 jun. 2024.
- LUZ, Alan Richard. *Gamificação, motivação e a essência do jogo*. São Paulo: Blucher, 2018.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- MACHADO, Sandra de Lourdes Ribeiro. *Formação de professores para educação profissional e tecnológica*. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2008. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/acervo-linha-editorial/publicacoes-diversas/temas-da-educacao-superior/formacao-de-professores-para-educacao-profissional-e-tecnologica>. Acesso em: 22 abr. 2024.
- MALDANER, Jair José. A formação docente para a educação profissional e tecnológica: breve caracterização do debate. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, v. 2, n. 13, p. 182-195, 2017. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/5811>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. *Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas*. São Paulo: Grupo Almedina, 2021.

MINUZI, Nathalie Assunção *et al.* Gamificação na educação profissional e tecnológica. *REDIN – Revista Educacional Interdisciplinar*, v. 7, n. 1, 2018. Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1061>. Acesso em: 10 jun. 2024.

MOREIRA, Marco Carlos do Amaral; RÔÇAS, Giselle; PEREIRA, Marcus Vinicius; ANJOS, Maylta Brandão dos. A interdisciplinaridade em produtos educacionais de um mestrado profissional em ensino de ciências. *Enseñanza de las Ciencias*, n. extra, p. 2559-2564, 2017. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/339212>. Acesso em: 10 set. 2025.

ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, M. A.; ORLANDI, M. T. A. L. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios: Journal of Librarianship and Information Science*, n. 70, p. 17-30, 2018. Disponível em: <http://biblios.pitt.edu/ojs/index.php/biblios/article/view/447/325>. Acesso em: 9 jun. 2024.

RAMOS, Daniela Karine; KNAUL, A. P.; ROCHA, A. Jogos analógicos e digitais na escola: uma análise comparativa da atenção, interação social e diversão. *Revista Linhas*, Florianópolis, v. 21, n. 47, p. 328-354, 2020. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/13209>. Acesso em: 15 jun. 2024.

RAMOS, Daniela Karine; OLIVEIRA, M. C. Brincadeira, jogos analógicos e digitais: entrelaçamentos conceituais. *Humanidades & Inovação*, Palmas, v. 10, n. 7, p. 366-375, 2023. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/7019>. Acesso em: 10 set. 2025.

RIZZATTI, Ivanise Maria *et al.* Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. *ACTIO: Docência em Ciências*, v. 5, n. 2, p. 1-17, 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/12657>. Acesso em: 23 maio 2024.

SOUZA, F. C. S. Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT): conquistas, perspectivas e desafios. *Cadernos de Pesquisa*, v. 26, n. 4, p. 217-234, 2019. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/13062>. Acesso em: 23 maio 2024.

VIEIRA, A. A. S.; GARCIA, R. B. F. Tipos e público-alvo dos produtos educacionais gerados pelo Programa de Mestrado ProfEPT de 2018-2020. *Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, v. 6, n. 2, p. 102-116, 2022. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/961>. Acesso em: 11 jun. 2024.