**REGINALDO DONIZETI CÂNDIDO
RAFAEL DE SOUZA TEIXEIRA
PEDRO RAMIRES DA SILVA AMALFI COSTA
LUIS FERNANDO ALVES DA SILVA**

**TÉCNICAS DE AVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR:
A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E INOVADORA**

**MOGI GUAÇU
2019**

TÉCNICAS DE AVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR: A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E INOVADORA

RESUMO:

Este trabalho apresenta estudo de avaliação por competência, como ela se comportou com o passar do tempo e como ela pode ser benéfica nos dias atuais para os alunos, hoje temos uma grande quantidade de professores que não se interessam em ser um professor pesquisador, nem mesmo em ser mediador.

Podemos dizer também que a LBD, vem com o tempo tentando se aprimorar para que possamos acolher melhor nossos alunos, tendo em vista a biodiversidade de alunos que estamos recebendo no decorrer dos anos, podemos dizer que se o docente não estiver tecnicamente influenciando positivamente o aluno, ele pode vir a se desmotivar uma vez que essa geração z, nascida com a facilidade tecnológica sofre com a descoberta educacional e profissional pois a abrangência se tornou muito ramificada, fazendo que nossos jovens entrem em conflito interno em sua descoberta com seu eu profissional e até mesmo educacional.

Na atual conjuntura educacional, precisamos angariar meios para tornar a educação mais atrativa para os alunos, tendo em vista que a tecnologia tem tornado nossos alunos muito mais dislexos do que o normal. Qualquer coisa subtrai a atenção desse aluno, então devemos trazer para nossos alunos as melhores práticas educacionais e tentar aliar a teoria à prática. Como afirma Paulo Freire: “A reflexão crítica sobre a prática se torna uma exigência da relação Teoria/Prática sem a qual a teoria pode ir virando blábláblá e a prática, ativismo”. A gamificação vem de encontro com todas as práticas educacionais utilizadas na atualidade, fazendo a teoria virar prática de uma forma eficaz, fazendo sentido na vida educacional dos alunos, dessa maneira os mesmos conseguem absorver o conteúdo ministrado em aula, podem ser avaliados, sem deixar trauma sem deixar qualquer déficit educacional ou sequela traumática na formação do mesmo.

PALAVRAS-CHAVE: AVALIAÇÃO; AVALIAÇÃO ATIVA; METODOLOGIA ATIVA; REFLEXÃO AVALIATIVA; GAMEFICAÇÃO.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos a educação vem se transformando conforme as necessidades de nossos alunos, e recebemos cada vez mais alunos portadores de deficiência os quais cada vez se esforçam para ter uma educação básica e média igualitária. Porém na tentativa de resgatar os valores educacionais a qual um indivíduo tem direito por lei, em 1988 foi criado o projeto político pedagógico afim de dar maior autonomia as escolas criando uma identidade própria.

Porem vemos a necessidade de utilizar todo avanço tecnológico juntamente com acessibilidade para que possamos criar métodos para que nossos alunos consigam realizar suas avaliações com grande aproveitamento independente de sua debilidade.

A primeira diferença estabelecida por estudiosos, segundo Teixeira (2008), é o conceito de medir e avaliar: “a medida diz o quanto o aluno possui de determinada habilidade; a avaliação informa sobre o valor dessa habilidade” a avaliação citada torna se o ato de quantificar o conhecimento do aluno, estabelecendo apenas o que em tese ele adquiriu como conhecimento, porem outro termo surge com grandes forças CHA(Conhecimentos, Habilidades e atitudes), onde podemos mensurar cada competência desenvolvida por nosso aluno no decorrer das disciplinas, vemos os conhecimentos adquiridos durante o processo de aprendizagem, as suas habilidades para aplicar seus conhecimentos e suas atitudes, quando aplicar seus conhecimentos e habilidades adquiridos.

Contudo ainda se torna complexo a avaliação do aluno devido a ação de que professor tem que trazer como experiencias para os alunos se tornem cada vez mais significativas em relação aos seus conhecimentos intelectuais.

Logo o docente tem que levar em consideração todas as opiniões dos alunos mantendo a criticidade e a parilidade com os conteúdos que estão em sua grade curricular, sem fazer com que os alunos sintam seus conhecimentos menosprezados, mas indicando os caminhos para que os alunos consigam adquirir conhecimento de forma autônoma, assim fazendo sentido cognitivamente para ele onde aplicar seus conhecimentos, habilidades e atitudes.

Para (RANKEL, STAHLSCHMIDT 2016) a tarefa para o professor refere – se a busca intensa tanto do conhecimento como do aprimoramento técnico, sem se descuidar do sentido humano, ou seja, levar em conta que o indivíduo aprende deve ser tratado com tolerância, respeito, carinho e doação.

Assim a gamificação irá nos ajudar a tornar a avaliação mais branda, dando na maior paridade junto aos alunos, uma vez que com ela conseguimos desmistificar a avaliação imposta de forma traumática, que faziam com que os alunos decorassem o devido conteúdo, ao invés de aprendê-los.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Metodologias de avaliação tradicionais.

O termo avaliar tem sua origem no latim, provindo da composição a-valere, que quer dizer “dar valor a...”. Porém, o conceito “avaliação” é formulado a partir das determinações da conduta de “atribuir um valor ou qualidade a alguma coisa, ato ou curso de ação...”, que, por si, implica um posicionamento positivo ou negativo em relação ao objeto, ato ou curso de ação avaliado. Isto quer dizer que o ato de avaliar não se encerra na configuração do valor ou qualidade atribuídos ao objeto em questão, exigindo uma tomada de posição favorável ou desfavorável ao objeto de avaliação, com uma consequente decisão de ação. (LUCKESI, 2006, p. 91).

Desde os primórdios somos avaliados, pelas nossas características, ou habilidades para Sobrinho (2001, p. 35-36):

Antes mesmo da institucionalização das escolas, a avaliação já era praticada para fins de seleção social. Com efeito, a avaliação está ligada à questão de escolhas, e a seleção social é tão “naturalmente” aderida a ela que passa como constituinte de sua essência [...] Os chineses praticavam uma seleção de indivíduos para a guarda dos mandarins. Os gregos utilizavam mecanismos de seleção de indivíduos para o serviço público ateniense, séculos antes de Cristo [...] [a avaliação] tinha um caráter público [...].

No Brasil somos regidos pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) em 1961 a constituição brasileira com a lei 4.024 trazia em seus termos a seguinte:

Art. 39. A apuração do rendimento escolar ficará a cargo dos estabelecimentos de ensino, aos quais caberá expedir certificados de conclusão de séries e ciclos e diplomas de conclusão de cursos. §1.º Na avaliação do aproveitamento do aluno preponderarão os resultados alcançados, durante o ano letivo, nas atividades escolares, asseguradas ao professor, nos exames e provas, liberdade de formulação de questões e autoridade de julgamento.

Logo as instituições que eram responsáveis por quantificar ou não os seus discentes, dando total autonomia aos docentes a autoridade de julgamento, presumidamente o aluno era o réu e o professor o juiz, trazendo uma experiência traumática em nossos alunos que refletem ainda nos tempos de hoje.

Com o passar do tempo as leis foram se aprimorando e a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) criou a lei 5.692, de 11 de agosto de 1971, que apresentava em seu texto:

Art. 14. A verificação do rendimento escolar ficará, na forma regimental, a cargo dos estabelecimentos, compreendendo a avaliação do aproveitamento e a apuração da assiduidade. §1.º Na avaliação do aproveitamento, a ser expressa em notas ou menções, preponderarão os aspectos qualitativos sobre os quantitativos e os resultados obtidos durante o período letivo sobre os da prova final, caso esta seja exigida. §2.º O aluno de aproveitamento insuficiente poderá obter aprovação mediante estudos de recuperação proporcionados obrigatoriamente pelo estabelecimento. (BRASIL, 1971).

Esse período foi considerado por alguns estudiosos como a crise da pedagogia, pois previa a avaliação por frequência, notas não só quantitativas, mas também qualitativas e se mesmo assim o aluno não atingisse as perspectivas dos mentores ainda teria direito a uma recuperação escolar.

Porém foi só com a LDB (9.394/96), que o PNE criou forças nos artigos 9.º e 87:

Art. 9.º A União incumbir-se-á de: I - elaborar o Plano Nacional de Educação, em colaboração com os Estados, o Distrito Federal e os Municípios; [...] Art. 87. É instituída a Década da Educação, a iniciar-se um ano a partir da publicação desta Lei. §1.º A União, no prazo de um ano a partir da publicação desta Lei, encaminhará,

ao Congresso Nacional, o Plano Nacional de Educação, com diretrizes e metas para os dez anos seguintes, em sintonia com a Declaração Mundial sobre Educação para Todos. (BRASIL, 1996).

A partir deste momento temos um plano nacional de educação, isso significa que todas instituições tem que trabalhar de forma síncrona garantindo aos alunos uma educação uniforme e de qualidade, assim tivermos que rever e repensar a forma de avaliativa, que tínhamos nas escolas.

A avaliação escolar tem inúmeros desdobramentos que podem e devem ser considerados nas decisões a serem tomadas pela equipe escolar. Essas decisões devem ser fundamentadas nos dados observados diante das avaliações feitas durante o ano letivo – avaliações essas que não condizem somente com os resultados de aprendizagem escolar, mas que buscam também dados referentes aos docentes, à estrutura, à gestão, ao planejamento, enfim, à avaliação institucional interna e externa da escola.

Afirma Tasso (s/a, p. 6): Neste sentido ela deve ser pedagógica (ensinando ao avaliador e ao avaliado a conhecerem a realidade do objeto analisado) e transformadora (apresentando as alternativas que permitam gerar mudanças, seja de aperfeiçoamento o que já se faz, seja de alteração radical de rumos e estratégias, redefinição ou reconstrução do próprio objeto avaliado). A obediência a este item só é possível se ambas as partes estiverem de acordo com a relação de pertinência com a avaliação. Enfim, Macedo (2001) diz que além de útil, pedagógica e transformadora ela deve ser pertinente, fidedigna, abrangente, seletiva, relevante, transparente, consistente, legítima, coerente, explicativa, interativa e consequente.

Para Lira (2003, p. 9), “a avaliação da qualidade da instrução sofre muito com a falta de consenso entre os docentes sobre o que constitui ensino de qualidade”

Para Melchior (2004), a avaliação das pessoas subscreve a necessidade de considerar muitas observações e em diferentes tempos, assim como registros sistemáticos dessas observações, para que seja

possível uma análise aprofundada de diversos itens, tais como: motivação, capacidade de trabalho em equipe, formação inicial e continuada e condições de trabalho, pois a avaliação docente permite um melhor desenvolvimento pessoal e profissional, visto que se torna um instrumento que sinaliza as fragilidades e as potencialidades de cada docente

Segundo Veiga (1997), é caracterizada como um serviço destinado a estimular o desenvolvimento pessoal e profissional dos indivíduos que nele atuam e a melhorar os programas que estão sendo desenvolvidos, tornando-o, assim, complexo e multidimensional.

Agora poderemos falar sobre a influência de metodologias ativas na avaliação para continuarmos com o assunto vale a pena entender o processo de evolução da atividade docente, nos últimos anos, muitos estudos vêm sendo realizados no que fiz respeito ao professor pesquisador e ao professor reflexivo, considerando que tais posturas se constituem em uma exigência e desafios para este século de mudanças constantes.

Entre estes estudiosos destacamos Schön (apud NOVOA, 1995b), que considera a reflexão como um ato solidário, já Zeichner (1997), a considera como um ato coletivo. De acordo com Alarcão (1996), Schön (apud NOVOA, 1995b), retomou a proposta de Dewey e sugeriu uma maneira novo de o professor desempenhar seu papel: enfrentando, de maneira pessoal, a multiplicidade de desafios na medida em que estes se apresentassem, refletindo continuamente sobre suas estratégias, lembrando – as quando oportuno.

Assim podemos dizer que a nova proposta de professores deve haver perspectiva reflexiva, proporcionando tanto ao docente quanto ao discente a possibilidade de reflexão sobre o assunto abordado, tornando assim um processo contínuo de aprender a aprender.

Devemos construir ou reconstruir a competência de uma maneira crítica, política e investigativa, levando nosso aluno a obter o hábito de pesquisar, refletir e interagir com pessoas.

A avaliação é atribuir um aspecto geral a um indivíduo sendo positivo ou negativo, seja a uma ação ou questão, fazendo que ele possa observar se alcançou seu objetivo ou não podendo traçar novas estratégias.

Porem a avaliação vai além da verificação, deve ser uma inspeção mais profunda e educativa, tangendo vertentes éticas e políticas.

Segundo Almeida (2013), esse pensamento não é atual. No Brasil, essas questões vêm sendo discutidas há décadas. No Brasil, esta lógica vem ocorrendo desde a década de 1990, quando as avaliações externas passaram a ser inseridas no cotidiano escolar através do aparato normativo-jurídico, vinculando seus resultados ao financiamento da educação e, ainda, revestida de plausíveis argumentos pedagógicos (PCNs) [...] (ALMEIDA; DALBEN; FREITAS, 2013)

Segundo (Forno, 2016) A ação de avaliar é contínua, constante e frequente nas práticas humanas e nas relações que se estabelecem entre os seres humanos. É comum observar cotidianamente práticas sociais que julgamos e sobre as quais fazemos apreciações e emitimos opiniões nos contextos sociais em que estamos inseridos.

No brasil possuímos ainda uma grande gama de avaliações quantitativa e qualitativas como as Avaliações do Enem, Enad, Inep entre outras.

Segundo (Forno, 2016) O Exame Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) foi criado mediante os anseios da sociedade para melhorar a oferta e a qualidade do ensino superior, e também para atender um movimento crescente de democratização.

Segundo (Forno, 2016) O Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE), de acordo com a Portaria Normativa 40, de 12 de dezembro de 2007, tem como objetivo aferir o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas diretrizes curriculares do respectivo curso de graduação, assim como as habilidades e competências em sua formação. Participam alunos ingressantes e concluintes dos cursos avaliados, que realizam uma prova de formação geral e específica (PORTAL INEP, 2016).

Devemos trabalhar com os alunos sempre de modo avaliativo, mas qualitativo vendo em cada indivíduo suas competências, habilidades e atitudes.

A avaliação de competência está orientada como via ou meio de certificação, independentemente da forma pelas quais competências foram adquiridas para Zúñiga, a avaliação de competência é chamada:

[...] É um processo de reunião de evidências sobre o desempenho profissional de um trabalhador com proposito de se formar um juízo sobre sua competência, a partir de um referente padronizado, e identificar aquelas áreas de desempenho que requisitam ser fortalecidas mediante capacitação, para alcançar o nível de competência requerida 52.

Segundo (Forno, 2016), Avaliação é um termo que circula entre as relações sociais em que estamos inseridos de forma contínua e frequente, portanto, a compreensão etimológica se torna imprescindível para que possamos reverberar na concretização dos objetivos educacionais para uma boa educação.

Vale salientar que a “avaliação” quem aplica não é apenas instituições de ensino, mas sim a sociedade em geral, tendo em vista que nem sempre o que possui formação relativamente é o que possui melhor desempenho nas tarefas. Assim traz uma maior questão como fazer que os alunos entendam as questões de aprender, não somente o conceito, mas o saber fazer.

Assim como afirma Paulo Freire (2004, p. 31), “Ao ser produzido, o conhecimento novo supera outro que antes foi novo e se fez velho e se ‘dispõe’ ao ser ultrapassado por outro amanhã”.

As metodologias Ativas de avaliação devem sempre estar atualizada ao contexto atual, para que consigamos mensurar para o discente de forma correta os pontos onde devem melhorar os conhecimentos, habilidades e atitudes assim formando um ser com alta capacidade de raciocínio e desenvolvimento humano e profissional.

2.2 Tecnologia na avaliação acessível e gamificação.

O termo foi cunhado pela primeira vez pelo pesquisador britânico Nick Pelling (MEDINA, 2013). A gamificação consiste em utilizar a mecânica dos jogos em atividades que não estão dentro do contexto dos jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, McGONIGAL, 2011). Empresas já utilizavam as lógicas das recompensas e da pontuação para treinamento de seus funcionários, programas de televisão mantinham ou aumentavam o número de espectadores utilizando essas técnicas,

empresas de vendas de produtos e propaganda utilizavam para aumentar a sua malha de vendedores (FADEL, et.al.(2014).

O que a gamificação? Gamificação segundo Leandro Kiski é:

Gamification é a estratégia de interação entre pessoas e empresas com base no oferecimento de incentivos que estimulem o engajamento do público com as **marcas** de maneira lúdica.

Na prática, as **empresas** oferecem recompensas a participantes que realizam tarefas pré-determinadas, voltadas para a recomendação, a divulgação, a avaliação ou a captação de novos clientes para a marca.

Segundo Fadel, Ulbricht, Batista, Vanzin (2014):

O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogo sem atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários).

Porque não trazer essa maneira pratica lúdica aos nossos alunos, uma vez que nesta década, a maioria dos nossos jovens estão ligados a um meio digital que possibilita uma maior facilidade para aplicar a gamificação.

A gamificação pode ser uma intervenção cognitiva o simples jogo desperta o interesse nos alunos, ao experimentar o conteúdo o aluno tem que se sentir a cada desafio interessado e envolvidos, cada nível criado pelo docente deve ser criado de maneira desafiadora fazendo que os alunos consigam se interessar mostrando engajamento(Locke & Latham, 1990).

Essas técnicas, aplicadas às escolas, podem transformar as perspectivas dos estudantes em aprender.

Segundo Fadel et. Al (2014)

A gamification pode ser uma maneira de fazer com que alguém atinja o estado de Flow . Se traçarmos um paralelo entre as propriedades

da gamification com as características de uma pessoa em estado de Flow , torna-se possível fazer algumas associações. Isto é, para atingir o

Flow é preciso provocar maior foco e concentração, estimular a sensação de êxtase, permitir clareza e dar feedback , incitar o uso de suas habilidades, propiciar crescimento, provocar perda da sensação do tempo e gerar motivação intrínseca.

O docente cria casos a um período combinado com a turma, enriquecendo seu plano de aula e a qualidade de aprendizagem dos alunos. Cada proposta que os alunos resolverem eles são bonificados e a cada quantidade de bônus eles vão alcançando o que chamamos de insígnias ou medalhas, fazendo com que os alunos possam se engajar cada vez mais com a proposta elaborada pelo professor, pode também ser feita em conjunto com outros professores fazendo uma gamificação interdisciplinar, fazendo que as propostas fiquem mais ricas e desafiadoras para os alunos.

Segundo Santaella (2004), a experiência de imersão se expressa em concentração, atenção, compreensão da informação e na interação instantânea e contínua com a volatilidade dos estímulos. A sensação de êxtase, de estar desconectado da realidade cotidiana, pode ser propiciada pelas propriedades de antecipação, conquistas, deslumbramento, diversão, globalidade, interações sociais, justiça, risco, surpresa e tranquilidade, em que o usuário quando obtém sucesso no que faz e está relacionado a todos os componentes do jogo propriamente dito.

A gamificação traz várias vertentes avaliativas de uma só vez, por exemplo em um desafio de quis conseguimos ver todas as vertentes de aprendizagem dos nossos alunos como, ao responder uma questão vemos a proatividade, o conhecimento adquirido, a atitude de participar do desafio, as habilidades em falar sua resposta com seus colegas, além de trabalho em grupo, liderança entre outros.

A proposta é que cada desafio seja feito para trazer à tona esse perfil em cada aluno devido a isso devemos sempre estarmos abertos ao “aprender a aprender”, para que cada caso possa dizer por si só que rumo cada indivíduo irá assumir para ganhar seus pontos e suas medalhas.

Segundo Fadel et. al(2014):

A clareza de saber o que fazer e como pode ser obtida através das propriedades de antecipação, controle, dados, escolhas, feedback, história,

metas e tempo dentro do jogo. O usuário pode antecipar o que vem a seguir, fazer suas escolhas baseadas em dados e informações que tenha obtido, com noção do tempo que necessita cumprir para executar a tarefa e sabendo do contexto e do cenário em que se desenrola o desafio. Além disso, há um feedback relacionado a cada ação executada.

Devemos tomar cuidado com a gamificação, para não torná-la em apenas um jogo sem sentido para os nossos alunos, se gamificação fosse um simples método de coleta de pontos, poderíamos dizer que os cartões de crédito fazem gamificação com seus clientes porém a maioria de seus clientes não utilizam seus sistemas de pontuação por isso gamificação não é apenas um jogo de questões com contagem de pontos, gamificação tem que os alunos se identifiquem e se apropriem do conteúdo que está sendo ministrado, no seu tempo de ensino segundo Fadel et al (2014):

Um exemplo corriqueiro do uso das recompensas para motivar pessoas é o sistema de fidelidade que é utilizado pelas companhias aéreas, pelos restaurantes, salões de beleza que motivam os seus clientes a utilizarem sempre os serviços para serem compensados, premiados.

Hoje podemos aplicar essa metodologia para alunos com necessidades especiais graças a tecnologia onde temos recursos audiovisuais que permitem que nosso alunos consigam trabalhar de forma igualitária com seus amigos e tenham efetividade nas atividades propostas, assim estimulando até mesmo o sentimento do eu posso eu consigo, pois nada na vida é impossível precisamos colocar nossos recursos mentais para propor uma melhor qualidade e igualitária no ensino escolar.

3 CONCLUSÃO.

O que podemos concluir com nosso artigo é que a gamificação é um ótimo conteúdo para trazer para os alunos a vivência e as técnicas educacionais, podendo ser utilizada na avaliação ativa de alunos especiais, porém devemos tomar muito cuidado, para não fazer com que a técnica se torne um objetivo vazio, além de

diagnosticar corretamente a especialidade do nosso público para que possamos adaptar o modelo deixando de forma igualitária a todos nossos alunos.

Esse tipo de avaliação é de forma contínua trazendo conhecimentos, habilidades e atitudes de cada indivíduo no seu tempo educacional, além de trazer a tona habilidades que as vezes ele não conhecia, por exemplo:

Em uma das experimentações feitas pudemos observar uma mudança na atitude de um aluno o mesmo era retraído e tímido, porem a proposta feita aos alunos é que cada desafio o líder da equipe (Clã) mudaria, ao chegar a vez desse aluno ele teve que se reinventar, aprender a aprender contando com a ajuda de seus amigos e a partir daí esse aluno passou a ser mais proativo com a turma com as aulas e com os conteúdos, segundo Fadel et. al.(2014):

Diante disso, uma das recomendações de pesquisa a partir deste artigo é justamente aferir como os sujeitos se sentem ao estarem envolvidos num cenário de uso da gamification, e em que momento e como elas se sentem em Flow. Seria então possível identificar quais os fatores no planejamento e execução dessa dinâmica que contribuem (se de fato contribuem) para despertar esse tipo de emoção.

Temos sempre que levar em consideração em qualquer metodologia de avaliação a transformação de nossos indivíduos, cada desafio proposto dever causar um desconforto, tirar os nossos alunos do tradicional do básico envolver nossos alunos fazendo com que eles comprem a ideia e busquem pela transformação.

Pudemos também observar que no decorrer de cada fase do game, eles iam melhorando os índices, pois eles queriam buscar as insígnias (medalhas), para que no final sua equipe fosse beneficiada. No meio do processo de gamificação foi feito em forma de game uma prova de chamada oral, conseguimos ver claramente nos resultados que os conhecimentos dos alunos estavam cada vez mais aflorando e a disputa pela resposta era grande, conseguimos observar também que eles ficaram famintos pelas etapas da gamificação.

Com esse método pode se avaliar comportamento, trabalho em grupo, liderança, proatividade, participação e maior frequência em sala de aula. Quando os alunos entram na onda da gamificação principalmente se ela estiver integrada

interdisciplinarmente eles se interessam mais pelas aulas, participam mais e por consequência acabam estudando mais.

Porem como dito anteriormente, o que acontece frequentemente é um docente fazer um ato isolado de game como uma passa ou repassa, uns desafios de questões entre equipes acham que estão gamificando, porem a gamificação deve ter uma estrutura não apenas casos esporádicos e com grandes intervalos.

E muito importante que o docente que for gamificar, crie um enredo claro e definido, cada aluno pode ter seu Nick (nome do jogo) seu avatar, ao formar equipes (clãs) eles podem ter nomes também, conforme vai acontecendo a história os cases (Casos) podem ir se moldando de acordo com os conteúdos das aulas, mas sempre dentro do enredo, com os objetivos de conquistar as medalhas, e essas medalhas no final traz uma coisa boa para a equipe com mais medalhas.

O docente que irá aplicar a gamificação tem que ser um docente pesquisador e um docente paciente pois cada clã pode concluir seus desafios em tempos diferentes mas não quer dizer que ele irá ficar sem medalhas ele vai ganhar a mesma, porem em tempo diferente dos seus outros amigos com isso temos uma evolução pois as equipes que vão ficando mais para traz, tendem a se esforçar para alcançar as equipes que estão mais a frente, outrora quem está na frente tende a estudar mais para se manter na frente assim fazendo uma concorrência saudável em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

RANKEL, Luiz Fernando; STAHLSCHMIDT, Rosangela maria . **Profissão Docente**. 2016 2ª ed, 96 p.

ZÚÑIGA, Philippe, **o modelo de competência: trajetória histórica desafios atuais e propostas**. 2003.

SANTOS, Jurandir, **Educação profissional e práticas de avaliação**,2010. 160 p, 165 p.

SCHÖN, Donald A. **The reflective practitioner**, 1983.

MELCHIOR, Maria Celina. **Avaliação para qualificar a prática docente: espaço para a ação supervisora.** Porto Alegre: Premier, 2001.

SANTAELLA, Lucia.: **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

TASSO, Rosemary; MACHADO, Hilka Vier. **Avaliação do desempenho docente: uma análise sobre a avaliação de desempenho diagonal semestral nas escolas de educação básica do estado do Paraná.** s/a. Disponível em: http://www.escoladegestao.pr.gov.br/arquivos/File/anais/painel_educacao/avaliacao_do_desempenho.pdf . Acesso em: 10 fev. 2019.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível.** Campinas: Papirus, 1997.

Fadel, Luciane Maria; Ulbricht, Vania Ribas; Batista, Claudia Regina; Vanzin, Tarcísio **Gamificação na educação** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

Forno, Márcia Rakel Grahl Dal. **Avaliação educacional** / - 1. ed. - Curitiba, PR : IESDE BRASIL S/A, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 30. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). **A theory of goal setting and task performance.** Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

(The go Game, 2001), (Flash Mobs, 2003), (G4m3rs, 2003), (Tele-Twister, 2003), (I Love Bees, 2004), (Tombstone Hold, 2005), (Organum, 2005), (The Latchkey Project, 2005), (The Ministry of Reshelving, 2005), (Bounce, 2006), (Cruel 2 B Kind, 2006), (World Without Oil, 2007), (The Lost Ring, 2008), (The Lost Sport, 2008), (Supers-truct, 2008), (Top Secret Dance Off, 2008), (Cryptozoo, 2009), (Evoke,

2010), (Find The Future, 2011), (Oprah's Thank You Game, 2012), (Superbetter, 2012)

_____. Lei 4.024, de 20 de dezembro de 1961. Fixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1961. Diário Oficial da União, 27 dez. 1961. Retificado em 28 dez. 1961. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L4024.htm>. Acesso em: 14 abr. 2019.

_____. Lei 5.692, de 11 de agosto de 1971. Fixa Diretrizes e Bases para o ensino de 1.º e 2.º graus, e dá outras providências. Brasília, 1971. Diário Oficial da União, 12 ago. 1971. Revogada pela Lei 9.394, de 20 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5692.htm. Acesso em: 14 abr. 2019.

_____. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, Diário Oficial da União, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 10 mar. 2019

PORTAL SAEB. Histórico do SAEB. In: PORTAL INEP. 2015-a. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/web/saeb/historico>>. Acesso em: 10 fev. 2019.

Revista Exame: Keski, Leando. O que é “gamification”? Disponível em : <https://exame.abril.com.br/pme/o-que-e-gamification/>. Acesso em: 28/08/2019