

DOI: 10.46943/IX.CONEDU.2023.GT20.018

GAMIFICAÇÃO: OLHARES E IMPACTOS NOS ÍNDICES DE REPROVAÇÃO E EVASÃO ESCOLAR

SANDRO BALDO

Mestre pelo Curso de Educação Profissional e Tecnológica – ProfEpt, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais, sandro.baldo@ifsudestemg.edu.br;

GABRIEL LUÍS DA CONCEIÇÃO

Doutor pelo Curso de Educação da Universidade Federal de São Paulo - UNIFESP, gabriel.conceicao@ifsu-destemg.edu.br

RESUMO

O presente artigo objetiva investigar a relação entre uma atividade gamificada e os índices de reprovação e evasão escolar, e ainda, propor e discutir a aplicação de um produto educacional com vistas a contribuir com a temática e com a articulação entre as múltiplas formas de ensinar e atividade docente. Tomou-se como construto teórico: Metodologias Ativas, Gamificação, Círculo Mágico e Teoria do Flow. Através de análises de dados qualitativos e quantitativos colhidos na aplicação do produto educacional foi possível observar e mensurar as suas contribuições para os processos de ensino e aprendizagem. Utilizou-se na pesquisa o procedimento técnico *ex-post facto* por meio de uma abordagem qualitativa descritiva, onde buscou-se compreender o fenômeno analisado através de análises relacionadas às percepções de discentes e docentes que foram público alvo da investigação. Foi possível constatar que as reduções dos índices de evasão e reprovação possuem relação direta ao engajamento social promovido pela aplicação da atividade proposta como produto educacional. Soma-se a isso a constatação de que a aplicação das atividades gamificadas estimularam um olhar atento para o processo de ensino, valorizando a exploração de novas habilidades e conjecturas, assim como a exploração dos saberes adquiridos nos diversos espaços educacionais, que não seriam possíveis em um ambiente escolar estritamente tradicional.

Palavras-chave: Gamificação, Evasão, Produto Educacional.

INTRODUÇÃO

Este estudo tem como objetivo aprofundar a compreensão dos complexos desafios relacionados à evasão e à reprovação no âmbito educacional contemporâneo. Ao recorrer a uma revisão abrangente da literatura disponível nos repositórios renomados, como o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e o Portal do Observatório ProfEpt, este trabalho busca fornecer *insights* valiosos sobre as questões multifacetadas que contribuem para esses problemas educacionais.

O exame inicial da literatura revela que tanto a evasão quanto a reprovação são influenciadas por uma interseção complexa de fatores socioeconômicos, infraestruturais e culturais. É essencial compreender a natureza interligada desses fatores para formular estratégias eficazes de intervenção que abordem essas questões de maneira holística.

A análise bibliográfica aborda a importância dos recursos educacionais no contexto das intervenções destinadas a combater a evasão e a reprovação. Esses recursos desempenham um papel crucial na mitigação dos desafios enfrentados pelas instituições de ensino, especialmente ao considerar as disparidades socioeconômicas e culturais que influenciam diretamente o engajamento dos alunos e o seu desempenho acadêmico.

Este estudo pretende oferecer uma visão crítica e reflexiva dos fatores que impactam os índices de evasão e reprovação, com o objetivo de fornecer orientações práticas e teóricas para educadores e formuladores de políticas educacionais. Ressalta-se ainda, que esta discussão é emergente no contexto pós-pandemia, porque, no ensino remoto, adotado em nosso país neste período, aumentaram os índices de evasão escolar. Pesquisa encomendada pela Unicef estima que no nosso país dois milhões deixaram a escola neste período, assim, é necessário discutir a evasão, bem como a retenção, e ainda, propor estratégias para sua diminuição.

Ao compreender a complexidade desses problemas, busca-se estabelecer uma base sólida para o desenvolvimento de estratégias abrangentes e eficazes que possam melhorar a qualidade da educação e promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e participativo, através da promoção de ações relacionadas às Metodologias Ativas, mais especificamente, à gamificação, tendo em vista que os estudos que retratam a reprovação e a evasão escolar, em contexto com os estudantes, percebem que em vários casos há um intenso desinteresse pelos temas

abordados na sala de aula em perspectiva exclusivamente teórica e tradicionalista, de forma que não conseguem perceber a importância dos conteúdos estudados para o seu futuro, sendo necessárias novas práticas e metodologias, e esta realidade tem sido alimentada por um modelo passivo, de cenário expositivo, centrado no professor, e que normalmente utiliza-se de memorização para solução dos casos e problemas e, mesmo a discussão no campo educacional já ter avançado nesta questão, este ainda é o modelo mais influente nas salas de aula de nosso país, em todas as modalidades de ensino.

Essa prática, que possibilita ao estudante fazer, construir e, ao mesmo tempo, pensar sobre o que produz, exemplifica um dos princípios das metodologias ativas de aprendizagem, favorecendo o ouvir, ver, questionar, problematizar, discutir, fazer e ensinar.

Neste contexto, a gamificação, como estratégia de ensino, pode oferecer mais dinamismo na aprendizagem através da sua utilização dos elementos dos jogos, possibilitando envolvimento e interação. Ou seja, uma caminhada em direção a uma aprendizagem significativa e motivadora em detrimento a uma proposição didático-pedagógica monótona e tradicional, contribuindo, dentre outras coisas, para estímulos visuais, autonomia, desenvolvimento de estratégias, conjecturas, concentração, com vistas ao desenvolvimento dos resultados do estudante em relação aos conteúdos estudados.

METODOLOGIA

Na elaboração deste texto, foi empreendida uma revisão de literatura proveniente de dois repositórios, sendo eles: Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e Portal do Observatório Programa em Rede de Pós Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEpt). Esta abordagem foi adotada para construir um sólido arcabouço teórico que serviu como base para o desenvolvimento da investigação de caráter exploratório, embora predominantemente descritiva.

Inicialmente, através de pesquisa documental, discute-se diversos pontos de vista relacionados aos fenômenos de evasão e reprovação escolar. Conforme previamente indicado na introdução, é evidente que tais ocorrências são ocasionadas por uma combinação de fatores diversos, resultando em cenários de

considerável complexidade que apresentam desafios substanciais para sua resolução e mitigação.

Já no segundo momento, com embasamento em pesquisa bibliográfica, são analisados os elementos pertinentes das práticas direcionadas à implementação das metodologias ativas, bem como a conexão dessas metodologias com a Teoria do Flow e o Círculo Mágico. Além disso, considera-se também, suas contribuições para mitigar os desafios relacionados aos contextos de evasão e reprovação.

Posteriormente, prossegue-se com uma análise sobre a importância de recursos educacionais em intervenções relacionadas à mitigação dos cenários de evasão e reprovação, complementando o escopo deste artigo. Por fim, através de análises do exposto, as considerações finais são apresentadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No âmbito educacional atual, a constante busca por abordagens pedagógicas eficazes e engajadoras impulsionou a adoção crescente de práticas inovadoras, das quais as metodologias ativas emergem como estratégias promissoras, principalmente para com a redução dos índices de evasão e reprovação. A compreensão cada vez mais profunda de que a mera transmissão de conhecimento não é suficiente para desenvolver habilidades essenciais tem catalisado a integração de elementos lúdicos e interativos no processo de aprendizagem, promovendo a motivação da aprendizagem ativa.

A evasão escolar é um desafio complexo e multifacetado que continua a afetar significativamente o sistema educacional brasileiro. Segundo os estudos de Soares (2018), as causas da evasão escolar no Brasil são multifatoriais e relacionadas a questões socioeconômicas, infraestrutura educacional deficiente e desigualdades sociais. Sua persistência prejudica não apenas os indivíduos que abandonam prematuramente seus estudos, mas também compromete o desenvolvimento econômico e social do país (Freitas, 2017).

Diversos fatores contribuem para a evasão escolar no Brasil. De acordo com o estudo de Santos et al. (2021), a falta de infraestrutura adequada, a baixa qualidade de ensino e a violência nas comunidades são fatores significativos que levam os alunos a abandonar os estudos. Além disso, a pesquisa de Silva e Souza (2019) destaca que a necessidade de contribuição financeira familiar e a falta de políticas educacionais inclusivas também desempenham um papel crucial na evasão escolar.

As consequências da evasão escolar são amplas e abrangentes. Conforme discutido por Lima (2016), os indivíduos que abandonam a escola enfrentam dificuldades significativas de emprego e enfrentam obstáculos para competir no mercado de trabalho. Além disso, a evasão escolar está associada a taxas mais altas de criminalidade e pobreza (Ribeiro, 2020). Esses efeitos cumulativos têm um impacto negativo duradouro no desenvolvimento socioeconômico do país.

Para combater a evasão escolar, é essencial implementar intervenções abrangentes e orientadas para soluções. Segundo as recomendações de Almeida et al. (2022), programas de apoio socioemocional, melhoria da infraestrutura escolar e desenvolvimento de currículos mais relevantes são estratégias essenciais para envolver os alunos e reduzir a taxa de evasão escolar. Além disso, políticas públicas que visam promover o acesso igualitário à educação e combater a pobreza são cruciais (Santana, 2018). Neste aspecto, destaca-se o papel fundamental dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, que em sua expansão buscou a interiorização de suas unidades, de forma a ofertar uma educação mais igualitária, principalmente fora dos grandes centros.

As taxas de reprovação escolar representam um desafio persistente no sistema educacional, refletindo não apenas lacunas na metodologia de ensino, mas também questões multifacetadas relacionadas ao ambiente escolar e ao comportamento dos estudantes. A reprovação muitas vezes está ligada a dificuldades de aprendizagem não abordadas, à falta de suporte educacional adequado e à ausência de recursos para atender às necessidades individuais dos alunos.

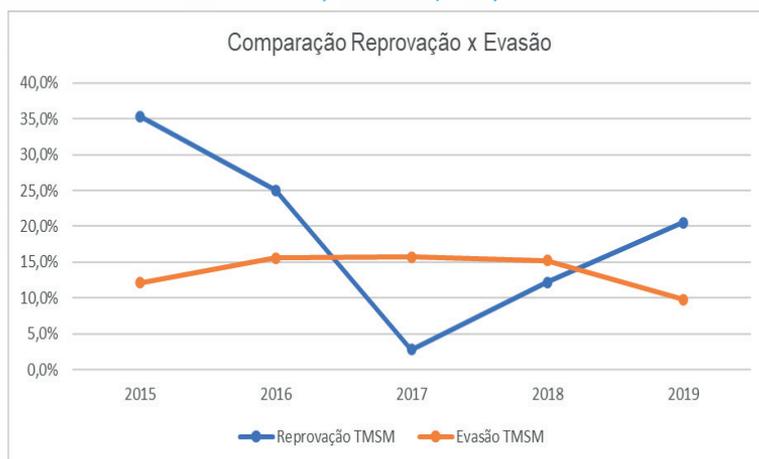
Além disso, há uma correlação significativa entre as altas taxas de reprovação e o aumento da evasão escolar, uma vez que a repetição de ano pode afetar negativamente a motivação e autoestima dos estudantes, levando muitos deles a abandonar prematuramente a escola. Dessa forma, o combate à reprovação requer não apenas abordagens pedagógicas inovadoras, mas também estratégias holísticas que priorizem a saúde emocional e o bem-estar dos alunos, visando criar um ambiente propício ao desenvolvimento acadêmico e pessoal, conforme enfatizado por Smith (2022).

No entanto, nem sempre a evasão estará relacionada ao cenário de reprovações. Em pesquisa realizada por Baldo (2022), o autor constatou que a evasão escolar está relacionada ao não sentimento de pertencimento à instituição de ensino, cenário motivado por diferentes tratativas relacionadas à diferentes modalidades de ensino na instituição objeto de pesquisa. O sentimento de não pertencimento pôde

ser contornado ao aplicar um Produto Educacional - PE, que explorou as potencialidades das Metodologias Ativas, mais especificamente à **gamificação**, onde as contribuições da experiência do Círculo Mágico e da Teoria do **Flow**, promoveram o engajamento social do alunado, sendo este engajamento mencionado em estudo de Dora e Luscher (2011).

A pesquisa ainda revela a não existência de relação entre reprovação e evasão, conforme apresentado no gráfico 01, o que corrobora com o discurso de que as motivações para a evasão escolar são diversas e singulares, sendo em sua grande maioria motivadas por características específicas do espaço educacional em questão.

Gráfico 01 - relação entre reprovação e evasão



Fonte: Baldo (2022)

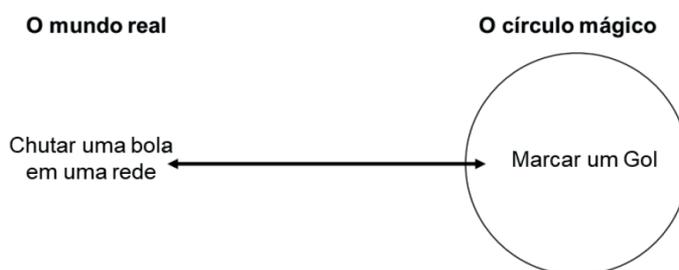
É possível observar que em pesquisa de Baldo (2022), não existe relação direta entre reprovação e evasão. Destaca-se ainda que nos anos de 2015 e 2019, anos em que os índices de reprovação foram consideráveis, foram também os anos nos quais os índices de evasão foram os menores de todo o período analisado. Desta forma é possível afirmar que reduzir o comportamento de evasão ao fato de insucesso escolar é um erro.

Outro ponto relevante a ser destacado no gráfico 01 é o ano de 2017, ano no qual Baldo (2002) aplicou pela primeira vez uma atividade **gamificada** com o intuito de promover a maior e melhor interação entre discentes e docentes de um curso técnico na modalidade concomitante e subsequente, atividade que posteriormente

foi transformada e trabalhada em formato de Produto Educacional (PE) durante realização de mestrado profissional (ProfEPT). No ano em questão há uma significativa redução de reprovações e a manutenção do índice de evasão.

Neste contexto, a concepção do “Círculo Mágico” de Huizinga (2022), conforme delineado em sua obra “Homo Ludens”, oferece um arcabouço teórico valioso para compreender a natureza e o impacto do jogo, no caso deste artigo a **gamificação**, no desenvolvimento cognitivo e social. O Círculo Mágico é concebido como um espaço mental e físico delimitado onde ocorrem atividades lúdicas, proporcionando aos participantes uma sensação de imersão e desprendimento das limitações do mundo real, permitindo assim a manifestação de sua criatividade e experimentação, conforme apresentado na figura 01.

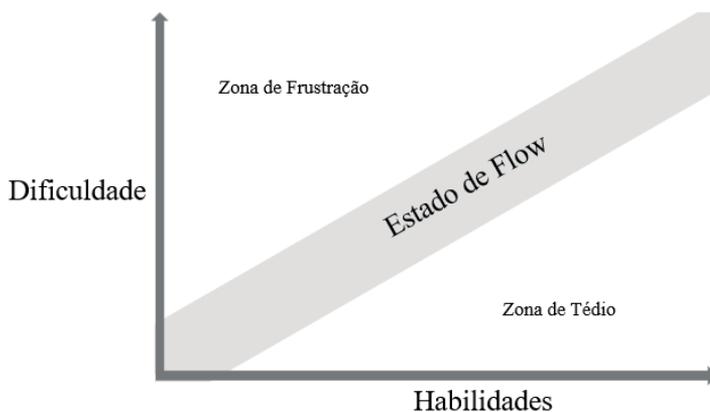
Figura 01 – Ilustração do círculo mágico, por Adams



Fonte: Adaptado de Adams (2014).

Ou seja, o Círculo Mágico promove um ambiente propício para a transformação de ações (chutar uma bola em uma rede) em sentimentos (marcar um gol), onde a atmosfera ao redor contribui para que a ação seja não só prazerosa como também significativa e construtiva.

Já a Teoria do Flow, de Csikszentmihalyi (2014), descreve um estado psicológico de engajamento profundo e imersão total em uma atividade, caracterizado por um sentimento de concentração intensa, satisfação intrínseca e desafios equilibrados. A aplicação prática desses conceitos no contexto educacional visa cultivar um ambiente de aprendizagem que motive e desafie os alunos, conforme figura 02, fomentando o desenvolvimento de competências essenciais para a sociedade contemporânea.

Figura 02 – Gráfico do Estado de Flow


Fonte: Adaptado de Csikszentmihalyi (2014).

Conforme apresentado na figura 02, o Estado de Flow é alcançado no momento que as ações propostas encontram o ponto de equilíbrio entre dificuldade e habilidade, promovendo assim um estado de aprendizado e evolução plena. É neste aspecto que destaca-se a relevância das ações desenvolvidas com o auxílio das metodologias ativas.

As metodologias ativas propõem uma abordagem centrada no aluno, onde o aprendizado é construído por meio da interação, colaboração e aplicação prática do conhecimento. Ao encorajar a participação ativa dos estudantes em discussões, resolução de problemas e atividades práticas, as metodologias ativas promovem um ambiente de aprendizagem dinâmico e participativo, no qual os desafios e habilidades são equilibrados, o que estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais essenciais. Em paralelo, a gamificação tem sido cada vez mais reconhecida como uma estratégia eficaz para promover a motivação e o engajamento dos alunos. Ao incorporar elementos de jogos, como competição amigável, recompensas e desafios progressivos, os educadores podem criar experiências de aprendizagem imersivas e envolventes, que incentivam a participação ativa dos alunos e promovem o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Ao aplicar a gamificação em formato de PE, Baldo (2022) relata que a ação promoveu o nivelamento do aprendizado no público alvo de sua pesquisa. Tal cenário foi possível através de uma gincana onde as equipes participantes deveriam ser

formadas por integrantes de períodos diversificados, promovendo assim a interação entre alunos veterano e calouros, por ser um público de modalidade concomitante e subsequente, as turmas também eram heterogêneas no quesito idade, o que também foi pensado ao elaborar a gincana gamificada não digital, pois caso o emprego das tecnologias digitais fossem demasiadamente aplicada poderia gerar o zona de frustração ao alunado adulto, assim como somente a aplicação de recursos tradicionais poderiam gerar o estágio de tédio no alunado mais jovem.

Ao considerar o conceito do Círculo Mágico, percebe-se que a imersão proporcionada por atividades lúdicas e jogos dentro desse espaço delimitado promove um ambiente propício para a experimentação, a descoberta e a expressão criativa. Essa imersão estimula não apenas a aprendizagem efetiva, mas também promove o desenvolvimento socioemocional dos alunos, incentivando a colaboração, a comunicação e o trabalho em equipe, sendo este cenário capaz de promover uma compreensão mais profunda dos estados mentais de imersão e engajamento total - Teoria do Flow, nos quais os alunos se encontram quando estão plenamente envolvidos em uma tarefa desafiadora, mas alcançável, potencializando um aprendizado mais profundo e significativo.

Destaca-se ainda, que as contribuições da teoria de Glasser são exploradas ao se trabalhar a gamificação, pois a teoria de Glasser enfatiza a importância do relacionamento interpessoal e da conexão social na promoção de um ambiente de aprendizagem positivo e enriquecedor. O sentimento de pertencimento e a construção de relacionamentos saudáveis entre os alunos e os educadores são considerados elementos-chave para o desenvolvimento acadêmico e emocional dos estudantes, Sales et al (2019).

No contexto educacional, a Pirâmide de Glasser desempenha um papel significativo ao fornecer um arcabouço teórico para compreender a motivação dos alunos e o desenvolvimento de ambientes de aprendizagem favoráveis, nos quais a motivação intrínseca é fundamental para o engajamento efetivo dos alunos, e os educadores devem priorizar a criação de oportunidades que permitam aos estudantes fazerem escolhas significativas e assumirem responsabilidades em seu próprio processo de aprendizagem.

A interseção entre as Metodologias Ativas, Círculo Mágico, Pirâmide de Glasser e a Teoria do **Flow** traz à tona um conjunto de perspectivas teóricas e práticas que promovem uma abordagem inovadora e holística para o ensino e a aprendizagem, muito presente em práticas pedagógicas **gamificadas**. A incorporação de

elementos lúdicos e interativos nas práticas educacionais visa criar um ambiente de ensino que não apenas transmita conhecimento, mas também estimule a participação ativa dos alunos e promova um envolvimento mais profundo com o conteúdo.

Neste ponto, destaca-se a relevância dos Produtos Educacionais - PE, desenvolvidos nos programas de mestrados profissionais, pois os PE, frequentemente resultantes de pesquisas aprofundadas e de experiências práticas, englobam uma variedade de recursos instrucionais, como manuais de instruções, programas de treinamento, currículos atualizados, guias de boas práticas, entre outros, de uma forma flexível para a replicação, adaptação e ou junção de dois ou mais PE.

De acordo com estudos recentes de Santos e Silva (2020), a qualidade desses PE é determinada não apenas pela solidez teórica subjacente, mas também pela capacidade de incorporar soluções inovadoras e estratégias aplicáveis às demandas do mundo profissional. Ademais, pesquisas de Farias e Souza (2021) destacam a importância de uma abordagem pragmática e de uma colaboração estreita com as instituições, a fim de garantir a relevância e a aplicabilidade desses produtos no cenário prático. Portanto, os mestrados profissionais têm se tornado uma fonte valiosa de produtos educacionais inovadores e aplicáveis, desempenhando um papel fundamental na capacitação e aprimoramento dos profissionais em diversos campos de atuação.

No que tange a Educação Profissional e Tecnológica - EPT, Castaman e Rodrigues (2020) destacam a relevância do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT. Para os autores o mestrado promove a efetivação da teoria na prática, assim como a problematização do trabalho enquanto princípio educativo e pedagógico, de forma a promover de fato uma educação unitária e emancipatória.

Em pesquisa na página do Observatório ProfEpt¹, 13 dissertações/produtos educacionais, conforme apresentado no quadro 01, tendo como assunto a gamificação, foram recuperados no período compreendido entre 2019 e 2023, o que demonstra um olhar atualizado e não conservador dos(as) pesquisadores(as), assim como a necessidade de se explorar desta metodologia na EPT.

1 Acesso disponível através do link: [Observatório ProfEPT \(iftm.edu.br\)](https://observatorio.profept.iftm.edu.br)

Quadro 01 – Produções recuperadas com a temática Gamificação

TEMA DISSERTAÇÃO	LINK PARA ACESSO
O EMPREGO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA COMO RECURSO DIDÁTICO NO ESTUDO DOS ELEMENTOS QUÍMICOS E SUAS PROPRIEDADES	Portal eduCapes: Gamificação na EPT utilizando elementos químicos e suas propriedades
AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE QUÍMICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
JOGO ACIDENTE ZERO: ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE SAÚDE E SEGURANÇA DO TRABALHO EM CURSO TÉCNICO INTEGRADO	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE NOVAS PRÁTICAS EDUCATIVAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
GAMIFICAÇÃO EM ELETRÔNICA DIGITAL: POSSIBILIDADES DE ESTÍMULO À APRENDIZAGEM	Portal IFNMG - Dissertações e Produtos Educacionais
GAMIFICAÇÃO E MEMÓRIA INSTITUCIONAL: UMA PROPOSTA FORMATIVA PARA O ENSINO MÉDIO INTEGRADO	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
A ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL VIVENCIADA A PARTIR DA GAMIFICAÇÃO	Relei@ - Repositório Leituras Abertas IF Sertão PE: Página inicial (ifsertao-pe.edu.br)
ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO E A INTERDISCIPLINARIDADE NAS AULAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS DO CURSO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO DO IFMA	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO LETRAMENTO LITERÁRIO: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA EDUCATIVA EM CURSOS TÉCNICOS DE FORMAÇÃO DE DOCENTES	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
AS CONTRIBUIÇÕES DE UMA ATIVIDADE GAMIFICADA PARA REDUÇÃO DA EVASÃO ESCOLAR EM UM CURSO TÉCNICO NA MODALIDADE CONCOMITANTE E SUBSEQUENTE	Plataforma Sucupira (capes.gov.br)
A INTERDISCIPLINARIDADE E A GAMIFICAÇÃO: AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA NO CONTEXTO DA EPT	2023 – Instituto Federal de Alagoas (ifal.edu.br)

TEMA DISSERTAÇÃO	LINK PARA ACESSO
GAMIFICAÇÃO NA EPT: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPO DE ERA DIGITAL.	Repositorio Instituto Federal do Amazonas: Gamificação na EPT: uma prática pedagógica em tempo de era digital (ifam.edu.br)

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Observa-se com o quadro apresentado acima, que a gamificação é flexível e possibilita sua exploração para objetivos diversificados. Nota-se que nas produções recuperadas os pesquisadores(as) exploram a metodologia desde ações para desenvolvimento de uma disciplina específica até mesmo em processo formativo de professores para a EPT, e o mais interessante e instigante, é o fato de nem todas as ações estarem relacionadas à recursos tecnológicos, sendo este um dos desafios ao se abordar a temática “Gamificação”, pois no consenso comum, formado erroneamente, gamificação e recursos tecnológicos estão diretamente relacionados, sendo impossível explorar a gamificação sem a tecnologia.

Analisando de forma holística, percebe-se também que todas as pesquisas desenvolvidas com a temática gamificação, impactam direta e/ou indiretamente em ações que contribuirão para a melhoria nos índices de evasão e reprovação.

Através de uma análise sobre a sinergia entre as metodologias ativas, especificamente a gamificação, Círculo Mágico e a Teoria do Flow, buscou-se de examinar criticamente como esses princípios podem ser integrados de maneira sinérgica e interdisciplinar para promover um ambiente educacional estimulante e enriquecedor, assim como a contribuição de pesquisas e PE no que tange os índices de evasão e reprovação. Ao considerar as implicações práticas e os benefícios pedagógicos decorrentes dessa abordagem integrativa, buscou-se contribuir para o aprimoramento contínuo do contexto educacional contemporâneo, visando o desenvolvimento de indivíduos autônomos, criativos e críticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A urgência contínua de abordagens pedagógicas inovadoras no atual contexto educacional tem suscitado um crescente interesse nas metodologias ativas, com enfoque particular nas práticas de gamificação. Evidencia-se a necessidade de uma mudança paradigmática, na qual a transmissão passiva de conhecimento cede

espaço para uma abordagem dinâmica e interativa, permitindo um engajamento mais profundo e significativo por parte dos alunos.

A análise abrangente das problemáticas associadas à evasão e reprovação escolar revela uma gama complexa de fatores socioeconômicos e educacionais que contribuem para esses desafios persistentes, no entanto, fica claro que a relação “reprovação *versus* evasão” não é uma regra. Nesse sentido, a implementação de estratégias de ensino-aprendizagem embasadas em metodologias ativas, aliadas aos princípios teóricos do Círculo Mágico de Huizinga e da Teoria do Flow de Csikszentmihalyi, oferece uma abordagem promissora para promover não apenas a redução desses índices, mas também o desenvolvimento integral dos educandos.

A confluência entre as abordagens pedagógicas inovadoras, os produtos educacionais resultantes de pesquisas de alta qualidade e a ênfase na interdisciplinaridade e contextualização curricular configura-se como um ponto-chave para o progresso da Educação Profissional e Tecnológica. Os mestrados profissionais emergem como importantes vetores de transformação, fornecendo contribuições valiosas não só para a prática pedagógica como também para o aprimoramento da formação docente.

As práticas relacionadas à gamificação revelam não apenas sua versatilidade como estratégia pedagógica, mas também sua capacidade de promover a motivação intrínseca dos alunos e estimular um ambiente de aprendizagem colaborativa e dinâmica. A flexibilidade inerente à gamificação permite sua aplicação em diversos contextos educacionais, transcendendo o uso exclusivo de recursos tecnológicos.

Assim, a gamificação cria maior engajamento dos estudantes em relação aos objetos de ensino-aprendizagem do que em um ambiente “tradicional” de aula. Neste formato, a própria ação do estudante deve ser contínua e participativa, diferente da posição passiva em relação ao professor (características de cenários tradicionalistas), estimulando a curiosidade, o desafio e a possibilidade de solução de um problema prático, de aperfeiçoamento do conteúdo estudado, etc.

Portanto, a síntese reflexiva entre teoria e prática, como evidenciado na confluência das metodologias ativas, no caso deste artigo a gamificação, e os produtos educacionais, proporciona um terreno fértil para a transformação do paradigma educacional atual, resultando no cultivo de competências cognitivas e socioemocionais essenciais para o desenvolvimento holístico dos aprendizes. O contínuo investimento e aprimoramento dessas abordagens oferecem perspectivas promissoras

para a melhoria sustentável do sistema educacional, preparando os educandos para os desafios emergentes da sociedade contemporânea.

Vale ressaltar que ainda existem múltiplos desafios para a implementação da gamificação de forma eficaz nas salas de aula do país. Apesar de se apresentar em forma promissora para o desenvolvimento da aprendizagem e do rendimento e desempenho dos estudantes, desafios de ordem de formação de professores também precisam ser discutidos, pois para que o processo de aprendizagem ocorra de maneira exitosa, é necessário uma utilização efetiva da gamificação, conhecendo seus construtos teóricos e práticos (Alves, 2015), assim é também necessário investir em práticas pedagógicas e metodologias na formação de professores.

De modo geral, e em convergência com as pesquisas mobilizadas neste texto, percebemos a intensa contribuição na promoção da aprendizagem ativa das práticas gamificadas, nos permitindo vislumbrar as suas intensas contribuições como estratégia de aprendizagem ativa.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. 3. ed. New Riders Publishing. 2014.

ALMEIDA, R. C. et al. Estratégias de intervenção para redução da evasão escolar: estudo de caso em uma comunidade carente. **Revista de Educação e Cidadania**, v. 12, n. 4, p. 120-135, 2022.

ALVES, F. Gamification. Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo - do conceito à prática. DVS, São Paulo, 2015.

BALDO, S. **As contribuições de uma atividade gamificada para a redução da evasão escolar em um curso técnico na modalidade concomitante e subsequente**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais, Rio Pomba, 2022.

CASTAMAN, A. S.; RODRIGUES, R. A. Ensino Integrado: perspectivas e provocações. **Revista Educação e Emancipação**. São Luís, v.13, n. 2. p.133-151, mai/ago. 2020.

DORE, R.; LÜSCHER, A. Z. Permanência e evasão na educação técnica de nível médio em minas gerais. **Cadernos de Pesquisa**, v.41, n.144, p.772 – 789, set./dez. 2011.

FARIAS, M. C.; SOUZA, R. S. Abordagens práticas na criação de produtos educacionais em mestrados profissionais. **Revista de Desenvolvimento Educacional**, 22(3), 78-89, 2021.

FREITAS, C. D. **Impacto da evasão escolar no desenvolvimento socioeconômico do Brasil**. São Paulo: Editora Universitária, 2017.

LIMA, M. C. Consequências da evasão escolar para o mercado de trabalho. **Cadernos de Estudos Sociais**, v. 40, n. 3, p. 78-89, 2016.

OBSERVATÓRIO ProfEPT. **Consulta de Egressos/ Dissertações/ Produtos Educacionais**. 2023.

OLIVEIRA, T. A. Redução da evasão escolar no Brasil: desafios e perspectivas. **Cadernos de Políticas Educacionais**, v. 25, n. 1, p. 89-102, 2020.

RIBEIRO, P. S. Evasão escolar e criminalidade no contexto brasileiro. **Revista de Ciências Sociais**, v. 28, n. 2, p. 56-70, 2020.

SALES, D. P.; VIÉGAS, D. S. S.; SILVA, L. F. B.; SILVA, A. A.; LIMA, B. T.; LOPES, I. M. S. Uso de Metodologias Ativas de Aprendizagem em Escolas de Alternância. **Revista Espacios**. v. 40, n. 23, p. 18 – 32, jul. 2019.

SANTOS, E. F. et al. Infraestrutura educacional e evasão escolar no Brasil. **Revista de Estudos Educacionais**, v. 36, n. 1, p. 112-125, 2021.

SANTOS, L. P.; SILVA, A. B. Produtos educacionais desenvolvidos em mestrados profissionais: análise de qualidade e inovação. **Revista de Educação Aplicada**, 35(2), 45-56, 2020.

SANTANA, S. M. **Políticas públicas e evasão escolar no Brasil: uma análise crítica**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2018.

SILVA, G. R.; SOUZA, J. S. Necessidade de contribuição financeira familiar e evasão escolar: estudo de caso no Rio de Janeiro. **Anais do Congresso Nacional de Educação**, v. 15, p. 45-54, 2019.

SMITH, J. (2022). Abordagens educacionais holísticas para reduzir as taxas de reprovação e evasão escolar. **Jornal de Educação Integral**, 30(4), 56-68.

SOARES, A. B. Evasão escolar: causas e consequências. **Revista Brasileira de Educação**, v. 24, n. 2, p. 215-230, 2018.