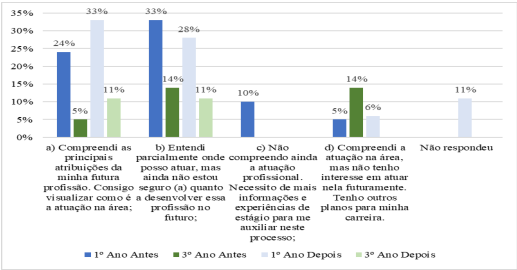
No entendimento de Busarello [2016, p.28] a gamificação “não se limita apenas à utilização das mecânicas de jogos, mas contempla a utilização destas para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um público determinado”. Em outras palavras, a estratégia compreende a utilização dos elementos que podem estar presentes em jogos e que se mostram mais eficientes para o engajamento e envolvimento do público-alvo. Esses elementos podem ser contemplados no modelo MDA (do inglês Mechanics, Dynamics e Aesthetics) de Hunicke, LeBlanc e Zubek [2004]. Quando combinadas adequadamente, a mecânicas, dinâmica e estética podem produzir os resultados desejados com o uso da gamificação.

A abordagem adotada na pesquisa foi de natureza quanti-quali, de caráter descritivo e exploratório [Appolinário 2016].



Esses achados indicam que o processo de orientação profissional com gamificação foi capaz de fornecer informações de maneira consistente, possibilitando aos participantes enxergar melhor a formação que estão tendo e a atuação profissional IX Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2020) Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2020) 518 como algo mais real e palpável, um papel futuro que puderam antecipar e experimentar através do jogo

Assim, pode-se dizer que a experiência do processo de OP com gamificação trouxe contribuições válidas dentro da perspectiva teórica adotada, uma vez que através da imersão prática provocada por meio dos desafios do jogo GamiIFique, ocorreram repercussões sobre a percepção dos estudantes no tocante à área de formação e em relação a eles mesmos, uma vez que os participantes ampliaram o horizonte de informações sobre a profissão, mostraram-se mais empoderados e seguros em relação ao que pensavam e sentiam sobre o curso, conforme mostraram os resultados apresentados anteriormente. Observou-se que aqueles que se sentiam atraídos pelo curso técnico em edificações e pela construção civil, tiveram após a experiência, mais condições de mensurar, apontar e identificar elementos da área que os estimulava a querer continuar nela. Do mesmo modo, entre aqueles que a rejeitavam, a experiência vivida contribuiu para clarificar melhor os motivos de não terem afinidade com a construção civil. Alguns desses participantes indicaram que, apesar de não quererem continuar a estudar ou trabalhar na área em que estão se profissionalizando, puderam identificar que a formação trouxe contribuições. Esse autoconhecimento e o conhecimento da área de atuação são igualmente importantes, pois fazem com que o sujeito possa tomar decisões futuras pautadas em uma base sólida e seja capaz de fazer leituras adequadas do mundo do trabalho, da realidade social e de si mesmo

Esse cenário permite que a gamificação entre em cena e traga contribuições significativas. A gamificação que tem sido trabalhada como estratégia de apoio à aprendizagem em instituições como escolas, universidades, empresas, entre outras e tem se mostrado capaz de se adequar a contextos e temáticas variadas, como mostram as experiencias de Almeida et al. [2016], Silva et al.[2017] Silva, Sales e Castro [2018] e Terçariol et al. [2018].

Nas palavras de Jorge e Sutton [2016, p. 104], a gamificação trata-se de “uma estratégia holística, capaz de engajar os indivíduos organizacionais até fora dos limites do ambiente interno das organizações”. Os autores apontam que a gamificação vai ao encontro de características das gerações que nasceram e cresceram em contato maior com a tecnologia, uma vez que a familiaridade com essas ferramentas resulta em mudanças comportamentais.

Voltando a atenção para o contexto educacional, Massi [2017] sugere o uso de jogos na educação como uma estratégia para manter os aprendizes envolvidos e motivados, já que o ambiente lúdico cria o envolvimento necessário para que os jogadores se sintam desafiados e busquem testar e desenvolver suas habilidades.

A gamificação permite inovar as metodologias de ensino “criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento, proporcionando graus de imersão e diversão que dificilmente são atingidos pelos métodos tradicionais” [Massi 2017, p. 20]. Esse tipo de intervenção permite que o sujeito interaja e se relacione de forma ativa com o que se espera dele em relação à aprendizagem, e é essa forma de interação prazerosa e capaz de provocar a imersão, que se espera da combinação da OP com gamificação.

No entendimento de Busarello [2016, p.28] a gamificação “não se limita apenas à utilização das mecânicas de jogos, mas contempla a utilização destas para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um público determinado”. Em outras palavras, a estratégia compreende a utilização dos elementos que podem estar presentes em jogos e que se mostram mais eficientes para o engajamento e envolvimento do público-alvo. Esses elementos podem ser contemplados no modelo MDA (do inglês Mechanics, Dynamics e Aesthetics) de Hunicke, LeBlanc e Zubek [2004]. Quando combinadas adequadamente, a mecânicas, dinâmica e estética podem produzir os resultados desejados com o uso da gamificação.

A utilização de Gamificação pode ser um elemento a mais para contribuir com essa integração, agregando elementos que tornam a experiência do processo de OP mais próxima da realidade, como por exemplo, por meio de desafios, competições, simulações e experiências de imersão.