

A orientação profissional vivenciada a partir da gamificação

Yane Ferreira Machado¹, Francisco Kelsen de Oliveira¹

¹Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IF Sertão -PE)

CEP: 56000-000 Salgueiro, PE – Brasil

yaneferreirapsi@gmail.com, francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br

Abstract. *This article presents the research developed in order to propose a professional guidance methodology supported by gamification strategies, developed with integrated high school students. The research methodology involved data collection through systematic literature review, document analysis, interviews, focus groups and questionnaires. As a result we had the development of the GamIFique game and the methodology usage manual. Participants were able to experience the professional reality of the area they study, mediated through the challenges of the game. Thus, this combination proved to be viable to provoke the exploratory behavior of students and expand knowledge in relation to the profession.*

Resumo. *Este artigo apresenta a pesquisa desenvolvida com o intuito de propor uma metodologia de orientação profissional apoiada em estratégias de gamificação, desenvolvida com estudantes do ensino médio integrado. A metodologia de pesquisa envolveu coleta de dados através de revisão sistemática de literatura, análise documental, entrevistas, grupo focal e questionários. Como resultados tivemos o desenvolvimento do jogo GamIFique e do manual de utilização da metodologia. Os participantes puderam vivenciar a realidade profissional da área que estudam, mediados através dos desafios do jogo. Assim, essa combinação mostrou-se viável para provocar o comportamento exploratório dos estudantes e ampliar o conhecimento em relação a profissão.*

1. Introdução

A atividade de Orientação Profissional (OP) tem passado por modificações ao longo das últimas décadas, sofrendo influências das mudanças sociais, educacionais, tecnológicas e das formas e significados que o trabalho adquire numa sociedade marcada pelo capitalismo.

Diante desse contexto, esta pesquisa teve como objetivo propor e implementar um modelo de Orientação Profissional entre os estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) baseado em estratégias de Gamificação, e sob a perspectiva da abordagem sócio-histórica da OP [Bock 2013].

A partir desses desdobramentos, a utilização de elementos da gamificação em processos de OP foi adotada nesta pesquisa como uma possibilidade de inovação na área, cujo objetivo foi facilitar o engajamento, a motivação, o envolvimento emocional

para enfrentar desafios e promover a sensação de uma experiência mais próxima da realidade enfrentada na atuação profissional.

2. A evolução histórica da orientação profissional e as possibilidades de aproximação com a gamificação

A Orientação Profissional tal como compreendemos no século XXI é fruto de uma concepção relativamente nova acerca deste processo e das variáveis nele envolvidas. Pesquisas remontam que antes de despertar o interesse de áreas como a Educação e a Psicologia, a versão embrionária da OP era concebida como um aconselhamento ou ajuda e estava baseada em concepções religiosas e filosóficas, e há ainda quem remeta o início da preocupação com as ocupações profissionais a pensadores da Grécia antiga, como Aristóteles e Platão [Tavares 2009].

Segundo Bock [2013], a questão da escolha profissional só passou a ganhar espaço e fazer sentido com o advento do capitalismo. A partir desse período, o trabalhador encontra-se desprovido de meios de produção e vê-se impelido a vender sua força de trabalho. O empregador, por sua vez, interessa-se por essa força de trabalho no intuito de produzir excedentes que possam gerar lucros. Com as revoluções industriais e a divisão técnica do trabalho, a tarefa de produzir torna-se mais complexa, e portanto, as escolhas profissionais passam a ter importância para direcionar de forma eficaz a força de trabalho em uma sociedade capitalista.

Podemos dizer que a perspectiva atual sobre a orientação profissional evoluiu da concepção inatista, na qual o sujeito teria uma vocação pré-determinada, para a visão desenvolvimentista [Zatti et al. 2017; Munhoz, Melo-Silva e Audibert [2016]. Nesses termos, a OP passou a ser compreendida como um processo que acontece ao longo da vida, considerando que, diante de mudanças nos papéis sociais, novas escolhas podem ocorrer, bem como o surgimento de outras inclinações profissionais.

Como uma das principais premissas adotadas na sua experiência com orientação profissional, Lisboa [2017] aponta ser importante que esse processo sirva para estimular o sujeito a refletir sobre suas características e demais elementos que influenciam nas escolhas da vida profissional. Para a autora, o orientador assume o papel de incentivar a reflexão do orientando sobre sua identidade individual e o significado do trabalho que é executado, seja para ele próprio ou para os outros. Em outras palavras, os atores envolvidos no processo assumem um papel de construção de um entendimento, tanto do orientando e das influências para sua escolha, como da identidade profissional.

Outro aspecto importante de ser assinalado é a perspectiva sócio-histórica em OP que permeia essa pesquisa, a qual considera o ser humano como multideterminado e busca entender dialeticamente o indivíduo na sua relação com a sociedade [Bock 2013]. Nessa abordagem, há entendimento de que a escolha profissional não nasce de uma aptidão inata, sendo construída através de arranjos sociais e culturais nos quais o sujeito está imerso. Por tanto, é um processo dinâmico e mutável. Percebendo-o dessa forma, Oliveira [2016] defende que a OP pode ser realizada nas escolas, principalmente com adolescentes, enfocando a possibilidade de trabalhar de forma ativa, envolvendo os professores e outros agentes da comunidade escolar no processo de escolha profissional do estudante.

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 experiências 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.

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. Elementos estes que podem estar contemplados nas mecânicas, dinâmicas e estética para produzir os resultados desejados.

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. Nesse sentido, pode contribuir para gerar um ambiente lúdico, dinâmico e tornar o processo mais vivencial, um espaço de simulação onde o estudante poderá experimentar e desenvolver papéis profissionais em um ambiente controlado. A possibilidade de vivenciar diferentes situações durante a realização de um percurso, seja no jogo ou na carreira profissional, pode trazer muitos ensinamentos, especialmente a experiência, e em ambos podem ser seguidos diferentes caminhos para se chegar ao objetivo almejado.

Essa experiência através do jogo e da incorporação de papéis profissionais, aproxima os sujeitos da realidade e pode agregar mais maturidade às decisões tomadas daquele momento em diante. Busarello [2016, p.39] reforça isso ao dizer que na gamificação, “o foco está nas pequenas conquistas para se chegar a um objetivo maior, este fator pode ser multiplicado em variados caminhos, e estes podem ter como fundamento as habilidades, as atitudes e outras características dos alunos. O importante é não perder o foco no objetivo principal”.

Desta feita, o desafio da proposta metodológica de orientação profissional com gamificação foi agregar os elementos da gamificação a intervenção em OP, de modo a permitir a ampliação do autoconhecimento, o desenvolvimento das escolhas profissionais, o reconhecimento de inclinações e a reflexão sobre a identidade profissional entre os estudantes.

3. Metodologia

A coleta de dados envolveu revisão sistemática de literatura sobre os principais temas da pesquisa e coleta de campo através de observações, análise documental, entrevistas semiestruturadas, aplicação de questionários de percepção e *follow up*, grupo focal e do desenvolvimento e aplicação do Jogo GamIFique - Orientação Profissional com Jogos, que materializou o Produto Educacional fruto desta pesquisa.

A intervenção foi realizada com dezoito estudantes do 1º e 3º anos do Ensino Médio Integrado ao curso Técnico em Edificações, e contou também com duas estudantes egressas dessa área de formação, e cinco servidores docentes e técnico-administrativos em educação e dois monitores de disciplinas práticas que atuam na área da construção civil no IFCE *campus* Juazeiro do Norte.

A seleção dos participantes ocorreu através de amostragem por conveniência, onde os mesmos manifestaram, por escrito, concordância em participar voluntariamente da pesquisa, mediante termo de consentimento ou de assentimento, de acordo com sua faixa etária. A realização desta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do IF Sertão – PE através do parecer nº 3.360.633.

A pesquisa foi desenvolvida em três fases, organizadas em torno do desenvolvimento e aplicação da intervenção que consistiu na aplicação de um processo de orientação profissional que apoiou-se em estratégias de gamificação incorporadas para a criação do jogo GamIFique- orientação profissional com jogos. No Quadro 1 temos a síntese da utilização de instrumentos de coleta de dados utilizados nas três fases da pesquisa:

Fase da Pesquisa	Instrumento de Coleta de Dados
Pré-intervenção	Observação <i>in loco</i>
	Análise Documental
	Revisão Sistemática de Literatura
	Entrevista semiestruturada
	Aplicação Piloto do protótipo do jogo
Intervenção	Grupo Focal sobre Orientação profissional
	Questionário de Escolha e Reconhecimento da Identidade
	Profissional em alunos da EPT (Parte 1 e 2)
	Questionário Socioeconômico
	Aplicação do Jogo GamIFique - Orientação Profissional
Pós- Intervenção	Questionário de Escolha e Reconhecimento da Identidade
	Profissional em alunos da EPT (Parte 2)

Quadro 1. Síntese da utilização de instrumentos de coleta distribuídos três fases da pesquisa

A análise dos dados coletados por meio das entrevistas e do grupo focal com a aplicação da técnica de Análise de Conteúdo [Bardin 1977]. As informações provenientes da aplicação de questionários foram analisadas através da estatística descritiva.

4. Resultados

O processo de pesquisa resultou em uma metodologia de orientação profissional, que como proposto, utilizou elementos da gamificação. O desenvolvimento desta abordagem metodológica mostrou-se necessária para tentar preencher lacunas em relação ao desenvolvimento de estratégias mais envolventes e engajadoras para os orientandos, capazes de instrumentalizar e empoderar esses sujeitos para uma leitura crítica da realidade, habilitando-os a identificar suas inclinações profissionais e contribuindo para escolhas mais satisfatórias no âmbito profissional.

Essa metodologia de trabalho em OP materializou-se em duas partes com características hipertextuais (jogo) e textuais (manual de utilização). Optou-se pela apresentação através de dois instrumentos em virtude das características híbridas que a metodologia possui.

A primeira parte consistiu no GamIFique – Orientação profissional com Jogos. Trata-se de um jogo com perguntas e desafios relacionados com as atribuições do técnico em edificações. Esse artefato apresenta duas versões, sendo uma para os estudantes do 1º ano do curso e a outra direcionado para os discentes do 3º ano. Ambos estão disponíveis para acesso no site do jogo através do link <https://sites.google.com/ifsertao-pe.edu.br/gamifique>.

A segunda parte desta metodologia de OP consiste em um Manual de utilização do jogo e roteiro para desenvolvimento de processos de Orientação Profissional com Gamificação. Nesta produção, constam as instruções de aplicação, pontuação, recompensas, materiais utilizados, perguntas e desafios, e suas respectivas respostas. O roteiro de aplicação e a estruturação básica do processo de orientação profissional também foram disponibilizados.

O jogo GamIFique foi desenvolvido em três fases, com nível crescente de complexidade. A primeira fase apresentou oito perguntas de múltipla escolha, com opção única de resposta e um minuto para resolução. A segunda fase apresentou questionamentos mistos, sendo quatro perguntas objetivas e dois desafios. Na terceira fase o nível de complexidade foi maior, com questões apenas no formato de desafios, totalizando quatro nessa fase final. O tempo estipulado para a resposta variou entre um minuto para respostas de múltipla escolha, cinco minutos para desafios intermediários e quinze minutos para o desafio final.

Optamos por desenvolver o artefato em três fases para que os jogadores pudessem ter uma experiência progressiva de integração, possibilitando a inserção e adaptação às regras de funcionamento do jogo. Conforme comenta Busarello [2016, p.98], esses momentos iniciais “(...) tem o intuito de cativar e encorajar o indivíduo a permanecer dentro de um sistema em princípio desconhecido. Os benefícios de se acertar neste processo podem garantir o engajamento em longo prazo.” O estabelecimento de fases (ou divisas) também funciona como elementos simbólicos, que marcam o progresso no jogo e incentivam a ideia de promoção dentro do sistema estabelecido [Busarello 2016].

Na construção do jogo GamIFique, artefato gamificado incorporado ao processo de orientação profissional proposto, foram integrados elementos básicos da gamificação, que segundo Busarello [2016] compreendem: a aprendizagem, mecânica

de jogos, pensar como no jogo, motivação e engajamento, e narrativa. O Quadro 2 apresenta de forma detalhada os itens e elementos que estão presentes no jogo:

Elemento da Gamificação	Itens no Jogo GamIFique
Aprendizagem	<p>Apresentação de competências da profissão; estímulo ao comportamento de explorar os conhecimentos sobre espaços de atuação do técnico em edificações; assuntos estudados no curso transformados em perguntas e desafios, reforçando a aprendizagem e a articulação entre teoria e prática; provocação da curiosidade nos jogadores para conhecer mais sobre o Conselho Federal dos Técnicos Industriais (CFT), suas prerrogativas legais e implicações sobre as atribuições profissionais do técnico em edificações.</p>
Mecânica de jogos	<p>Instruções; perguntas e desafios; desempenho; pontuações; solução de problemas; fases com complexidade crescente; personalização do jogo; cédulas de arenitos para representar os pontos conquistados pelos jogadores; crachás, cartão de anotação e folhas respostas personalizadas com as cores das equipes; identidade visual do jogo e do <i>Home Center GamIFique</i>; avatar da facilitadora e personagens de clientes para compor os cenários dos desafios do jogo; recompensas através de brindes personalizados (garrafas, chaveiros e copos); cenários das perguntas e desafios em quadrinhos, com imagens relacionadas aos assuntos abordados; reação de motivação e engajamento dos participantes; surpresa e prazer com a experiência</p>
Pensamento como no jogo	<p><i>Feedback</i>; regras do jogo; acúmulo de pontos; participação voluntária; limite de pontos por fase; imprevisibilidade dos desafios; tempo limitado; recursos audiovisuais para estimular os jogadores (narração de voz, cronômetro automático e telas de intervalo); cores para distinguir as equipes e gerar entre si a sensação de pertencimento; <i>ranking</i> e classificação (opcional)</p>
Motivação e engajamento	<p>Estado de <i>Flow</i> (equipe 3º ano); competição (equipe 1º ano) disputa de pontos (competição ganha-ganha); imprevisibilidade dos resultados; diversão com os desafios; satisfação ao conseguirem responder questionamentos adequados ao seu nível de conhecimento Elementos simbólicos de pertencimento e identificação com a área da construção civil (arenitos, capacetes, cenários de canteiros de obras, vocabulário com termos técnicos da área, etc); caráter voluntário e a motivação própria do estudante; apresentação de desafios a serem ultrapassados; produção de recompensas com valor subjetivo</p>
Narrativa	Narrativa do jogo criando atmosfera do “como se”;

relação entre o enredo do jogo e a realidade dos participantes, criando a sensação de realidade alternativa; Espaço lúdico e fantasioso, onde os jogadores se permitiram errar, aprender e explorar novos papéis e habilidades; delineamento de regras claras e objetivas.
--

Quadro 2. Elementos da gamificação incorporados ao GamIFique - orientação profissional com jogos

Entre os principais resultados da pesquisa foram observados o aumento do interesse dos estudantes em conhecer sobre as atribuições que a habilitação profissional poderá lhes oferecer, ampliação do comportamento exploratório em relação às oportunidades que o curso poderá proporcionar em relação à empregabilidade e a verticalização da formação, bem como em relação ao autoconhecimento, onde os participantes puderam refletir sobre suas habilidades e os conhecimentos que desenvolveram em relação a essa área de formação.

Foi registrado entre até mesmo entre os estudantes que não desejam continuar a estudar ou trabalhar na área construção civil, tiveram neste processo de OP com gamificação, um momento para reflexão e amadurecimento sobre suas inclinações profissionais, reunindo mais elementos para as tomadas de decisões futuras. A avaliação de percepção dos estudantes sobre a intervenção indicou que o processo de orientação profissional com gamificação foi útil para que eles pudessem compreender de forma mais dinâmica como se dá a atuação do profissional Técnico em Edificações, seus desafios e oportunidades de trabalho, provocando também a reflexão sobre o significado que a formação tem para cada um deles.

Como assinalado anteriormente, a pesquisa também procurou identificar quantitativamente o impacto desta metodologia de OP com gamificação para os participantes. Em uma análise com base nos dados coletados previamente e após a aplicação do processo de OP com os estudantes, foi possível identificar que os mesmos passaram a olhar de uma forma mais realista a profissão de Técnico em Edificações e a área de conhecimento que estão vinculados, no caso a construção civil. A seguir temos o Gráfico 1 que mostra a compreensão sobre a profissão que os estudantes tinham antes e depois do processo de OP:

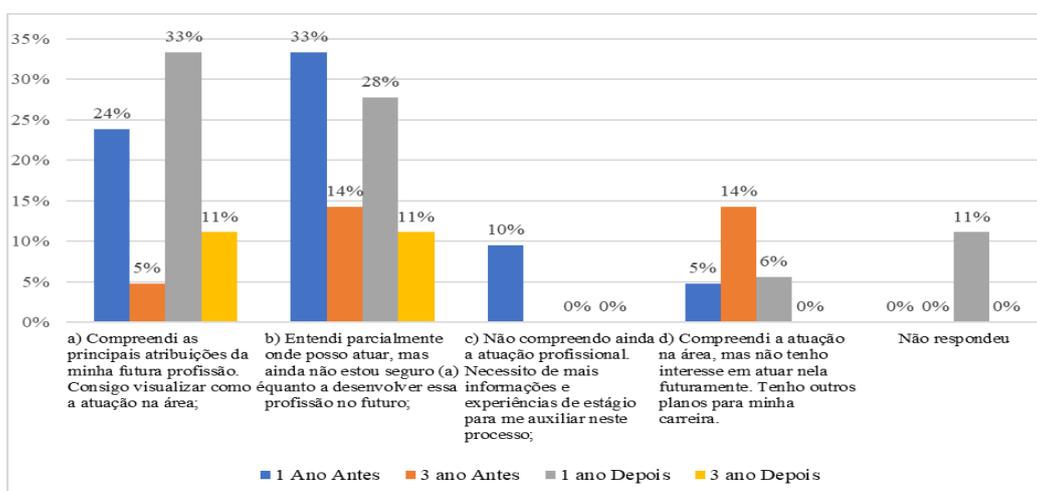


Gráfico 1. Compreensão dos estudantes sobre a profissão do Técnico em Edificações - comparação antes e depois da intervenção

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 como algo mais real e palpável, um papel futuro que puderam antecipar e experimentar através do jogo.

Em conformidade com a compreensão da abordagem sócio-histórica e sua leitura dialética da realidade, o processo de desenvolvimento da identidade, escolha e desenvolvimento profissional ocorre a partir do que o sujeito vive e internaliza [Bock 2013], reforçando assim o seu caráter histórico e dinâmico.

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.

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.

5. Considerações Finais

Ao longo desta pesquisa, debruçamo-nos sobre a temática da orientação profissional e da gamificação na Educação Profissional e Tecnológica, as quais protagonizaram as discussões que desenvolvemos. Assim, seria impossível enveredarmos de forma crítica por esses estudos sem que antes nos apropriássemos de um aporte teórico consistente, como se mostrou a abordagem histórico-cultural, ou sem que mapeássemos as correntes que influenciaram a orientação profissional ao longo da história e o modo como essa atividade emergiu, entrelaçou-se ao sistema capitalista e ganhou força.

Nessa perspectiva, resgatar o sentido que a formação profissional pode ter na vida dos estudantes da EPT e fazê-los refletir sobre suas escolhas, propondo-lhes papéis protagonizados por eles próprios, em que puderam visualizar suas identificações e rejeições em relação à área da Construção Civil foi algo muito satisfatório.

Ao longo do processo de orientação profissional com gamificação foi possível registrar que a percepção dos estudantes em relação ao curso e à profissão de Técnico em Edificações sofreu modificações. Constatou-se que durante o grupo focal alguns estudantes manifestaram menor interesse pela formação técnica, priorizando o foco no ensino da base comum. Entretanto, após a intervenção, os estudantes retrataram um olhar mais positivo sobre a formação técnica e mostraram-se mais interessados em aprofundar seus conhecimentos sobre as atribuições, empregabilidade, dinâmica do cotidiano, entre outras características da profissão.

Observamos que a pesquisa deixou lacunas inexploradas em relação a percepção dos demais sujeitos que podem ser envolvidos na construção e utilização do artefato

gamificado dentro de processos de orientação profissional. Os resultados coletados durante e após a intervenção compreendem basicamente a percepção dos estudantes acerca dessa experiência. Por tanto, indicamos a realização de pesquisas futuras que possam contemplar a avaliação de docentes, psicólogos, pedagogos e demais profissionais da educação que possam se beneficiar e fazer uso deste instrumento.

Em linhas gerais, esses resultados mostram o crescimento do número de estudantes engajados em comportamentos exploratórios sobre a carreira de Técnico em Edificações ou a área da construção civil e apontam para a possibilidade potencial e significativa de que essa estratégia seja utilizada em outras áreas profissionais.

O êxito desta proposta de orientação profissional com gamificação consistiu em fornecer elementos para a exploração do papel desenvolvido pelo profissional Técnico em Edificações, sem o intuito de que os participantes se mantenham atrelados à profissão, mas que possam ter elementos para tomada de decisões futuras com mais consciência e segurança.

O intuito final era de que o estudante pudesse perceber como se sente diante de determinados questionamentos e desafios em sua área de formação. Não tratamos de avaliar o conhecimento acadêmico dos estudantes, mas sim de propor um processo de tomada de consciência e de reconhecimento de papéis, habilidades e possibilidades por parte do aluno. Em outras palavras, indiretamente o objetivo foi provocar a consciência sobre si e sobre suas habilidades, conhecimentos, atitudes e perspectivas, bem como despertar a busca pelo sentido que a formação profissional tem para os sujeitos, instigando-os a romper com a sensação de alienação e de separação entre formação profissional e formação humana/desenvolvimento pessoal.

É possível concluir também que aplicação da intervenção proporcionou um espaço para que os estudantes pudessem converter o conhecimento técnico em capacidade de realização, ou seja, foi um espaço em que eles puderam perceber que sabem muitas coisas e que a educação tem transformado a sua forma de ver o mundo e a eles mesmos. Sugerimos que a proposta seja multiplicada dentro da instituição, envolvendo outros atores da comunidade acadêmica, além dos profissionais de apoio psicopedagógico, e ampliada para outros cursos do ensino médio integrado.

Referências

- Almeida, C. et al. (2016) “Avaliação do processo de Gamificação acerca do tema Direitos Humanos.” In: Anais do XXII Workshop de Informática na Escola p.379-386.
- Bardin, L. (1977) “Análise de Conteúdo”. São Paulo: Edições 70.
- Bock, S. D. (2013) “Orientação Profissional: a abordagem sócio-histórica.” (1ª Ed.) São Paulo: Cortez.
- Busarello, R. I. (2016) “Gamification: princípios e estratégias”. São Paulo: Pimenta Cultural.
- Jorge, C. F. B.; Sutton, M. J. D. (2016) “Games como estratégia na construção e gestão do conhecimento no contexto da inteligência organizacional.” Rev. Perspectivas em Gestão e Conhecimento, v.6, número especial, p.103-118.

- Lisboa, C. P. (2017) “Uma experiência de orientação profissional no contexto de políticas públicas”. *Revista Brasileira de Orientação Profissional*, v.18, n.1, p.105-114.
- Massi, M. L. G. (2017) “Criação de objetos de aprendizagem gamificadas para uso em sala de treinamento”. *Revista Científica Hermes*, n.17, p.18-35.
- Munhoz, I. M. S., Melo-Silva, L. L. e Audibert, A. (2016) “Educação para a carreira: pistas para intervenções na educação básica.” In: *Orientação vocacional e de carreira em contextos clínicos e educativos*, organizado por Levenfus, R. S. Porto Alegre: Artmed.
- Oliveira, V. S. (2016) “Orientação profissional na escola: possível relação entre teoria escolar e prática profissional”. *Colloquium Humanarum*, v. 13, n.2, p. 82-866.
- Silva et al. (2017) “Anatomia Digital: Um ambiente virtual de apoio ao processo ensino-aprendizagem”. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, p. 745-755.
- Silva, J. B., Sales, G. L., Castro, J.B. (2018) “Gamificação de uma sequência didática como estratégia para motivar a atitude potencialmente significativa dos alunos no ensino de óptica geométrica.” In: *Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*, p.74-83.
- Tavares V. L.C. (2009) “Orientação Vocacional e Profissional: um estudo sobre o funcionamento das estruturas de orientação nas escolas do Distrito de Braga.” Tese de Doutorado - Universidade de Granada, p. 463.
- Terçariol, A.A. L. et al.(2018) “A gamificação na pós-graduação: uma vivência com a concepção e a implementação de um minicurso em ambiente online.” In: *Anais do Congresso Internacional de Educação e Tecnologias - CIET:EnPED*, p.1-8.
- Zatti, F. et al. (2017) “Desenvolvimento de carreira de estudantes durante a graduação: análise de fundamentos epistemológicos em estudos nacionais.” *Rev. Psicol., Organ. Trab.*, v. 17, n. 3, p. 150-158.