

Orientação Profissional e Gamificação: uma articulação possível?

Yane Ferreira Machado, discente do curso de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT pelo IF Sertão Campus Salgueiro – PE¹

Francisco Kelsen de Oliveira, Doutor em Ciência da Computação, Docente do curso de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT pelo IF Sertão Campus Salgueiro – PE²

***Resumo:** Este trabalho discute a partir de uma pesquisa bibliográfica, a possibilidade articular a gamificação como instrumento facilitador dos processos de Orientação Profissional (O.P) na educação profissional e tecnológica. Na abordagem adotada, a O.P é compreendida como um processo de reflexão e autoconhecimento sobre as influências para a escolha profissional, baseado na abordagem sócio-histórica e portanto, construída através dos contatos humanos. A gamificação surge como uma possibilidade de motivar e envolver o público de adolescentes e jovens nativos digitais, em uma abordagem mais interativa que reúne design de jogo com simulações de situações que podem ser vivenciadas no cotidiano de sua futura profissão.*

***Palavras-chave:** Orientação Profissional; Gamificação; Jogos; Educação profissional e Tecnológica*

1. Informações Gerais

O desenvolvimento de programas em Orientação Profissional (O.P.) vem tendo sua relevância no contexto educacional e do trabalho cada vez reconhecida, tendo em vista a complexidade e a variedades de carreiras e atividades laborais que existe atualmente. Em linhas gerais percebe-se que as políticas educacionais tendem a homogeneizar os estudantes ao direcionar sua formação para atender as demandas de mercado em detrimento de apoiar o desenvolvimento autônomo da escolha profissional do estudante (OLIVEIRA, 2016).

¹ E-mail: yaneferreirapsi@gmail.com

² E-mail: francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br

Observa-se que grande parte do público discente nas instituições de ensino atualmente são caracterizadas como nativos digitais, ou seja, nasceram após a popularização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Essas mudanças afetam o perfil do estudante contemporâneo e se refletem de maneira muito significativa na aprendizagem e no comportamento destes jovens.

Diante disso, a necessidade de evolução e desenvolvimento de metodologias que consigam acessar e engajar esse público se faz bastante necessário. No tocante a orientação profissional/vocacional, vinculada tradicionalmente às áreas de Psicologia e Educação, tem-se de forma predominante a utilização de técnicas e intervenções ainda bastante tradicionais, com predomínio do viés clínico e psicométrico, embora historicamente seja possível perceber que essa atividade está em evolução.

O objetivo desse trabalho é discutir, ainda que de forma preliminar, a possível articulação entre as estratégias de gamificação e o desenvolvimento de processos de orientação profissional com estudantes da educação profissional e tecnológica.

A relevância desse trabalho se justifica por compreender que é necessário o desenvolvimento de processos de orientação profissional que, através de intervenções mais interativas, possam ampliar o olhar e a reflexão sobre a escolha profissional, passando da concepção de vocação inata para a perspectiva de uma construção social e histórica, sujeita às influências de vários contextos que perpassam a vida dos sujeitos.

2. Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida a partir do levantamento bibliográfico. A coleta das informações foi feita através de livros, revistas eletrônicas e do portal de periódicos da Capes. As expressões utilizadas na busca foram: Orientação profissional, Gamificação e Educação Profissional e Tecnológica.

A abordagem utilizada para tratamento dos dados foi a qualitativa, uma vez que se almeja a compreensão de fenômenos e a apreensão de experiências (GONZÁLEZ REY, 2005). Essa abordagem foi escolhida por se tratar um tipo de pesquisa que está voltado para a elucidação e conhecimento de complexos processos que constituem a subjetividade, ou seja, o interesse neste trabalho é compreender a realidade que compreende a viabilidade de combinar

a Gamificação em processos de Orientação Profissional com estudantes da Educação Profissional e Tecnológica.

3. Resultados e Discussão

Esse trabalho se apoia na visão de que a orientação profissional pode ser trabalhada em uma base teórica histórico-cultural, capaz de auxiliar na construção da autonomia do indivíduo para o trabalho e para a vida, e não simplesmente preparar o estudante para o mercado de trabalho (OLIVEIRA, 2016).

A partir deste ponto de vista, a escolha profissional não nasce de uma aptidão pré-determinada, mas é construída através de arranjos sociais e culturais nos quais o sujeito está imerso. Isso remete a ideia de Barato (2008) de que a cultura e a sociedade dão forma à atividade humana. Em outras palavras, o autor faz uma crítica e propõe alternativas ao que ele chama de pedagogia das competências, pontuando que o envolvimento do trabalhador com a sua obra, com aquilo que produz, dá sentido ao trabalho que realiza.

Segundo Oliveira (2016), a orientação profissional pode ser realizada nas escolas, principalmente com adolescentes, enfocando a possibilidade de trabalhar de forma ativa, envolvendo a instituição de ensino e os professores no processo de escolha profissional do estudante. Esse processo é aqui percebido como uma possibilidade de oferecer ao estudante, um espaço para experienciar e refletir inicialmente sobre a sua escolha e a identidade da sua futura profissão.

Santos, Luna e Bardagi (2014) problematizam as configurações que a orientação profissional com adolescentes precisa adotar, para dar conta dessa demanda em um contexto de modernidade líquida. As inconstâncias e incertezas estão presentes nas relações interpessoais e no trabalho, emergindo uma subjetividade marcada pela fluidez, rapidez nos vínculos afetivos, busca por experiências que tragam felicidade imediata, dificuldades de estabelecer projetos de longo prazo e identidades flexíveis. De acordo com os autores, esse estilo de funcionamento nas novas gerações trazem dificuldades no planejamento profissional e da vida, bem como fragilidade das decisões profissionais tomadas na adolescência.

Nesse contexto, a orientação pode ser pensada como uma ferramenta facilitadora do processo de decisão. O desafio consiste então em desenvolver métodos educativos e de orientação profissional congruentes com as características desse público.

Santos, Luna e Bardagi (2014) apontam como principal objetivo fazer com que os adolescentes possam se conhecer melhor dentro desse processo, “ampliar e transformar a consciência que possui acerca de si mesmo, do mundo do trabalho e dos cursos e profissões pelos quais se interessa – tudo isso dentro de sua realidade sócio-histórica” (p. 272). Espera-se que isso possa contribuir para a organização de um projeto de vida e facilite as primeiras escolhas profissionais do jovem.

Na educação profissional e tecnológica, de acordo com Vieira e Vieira (2016), o processo educativo se apresenta para além de uma articulação entre ciência e técnica, com o objetivo de tornar os sujeitos capazes de utilizar os conhecimentos com base na ética e relevância social. Os autores pontuam que “o empenho em formar sujeitos/profissionais autônomos, capazes de intervir nas complexas relações do mundo do trabalho constitui-se numa das principais responsabilidades dessa modalidade de ensino” (p.84).

Avançando nesse sentido, Guimarães (2016) assinala que a educação se concretiza a partir da satisfação das necessidades humanas ao transformar a realidade vivida. Ao satisfazer essas necessidades, surgem outras questões constitutivas do ser humano. Esse processo de constituição aparece como algo permeado de influências sociais, que se refletem também nos processos educacionais.

A orientação profissional pode ser utilizada como um recurso para facilitar e potencializar o envolvimento dos discentes com o seu curso e área de atuação profissional futura. Como uma das principais premissas adotadas na sua experiência com orientação profissional, Lisboa (2017) aponta que é importante que esse processo sirva para estimular o sujeito a refletir sobre suas características e demais elementos que influenciam nas escolhas de sua vida profissional. Em relação ao orientador, cabe 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.

Nessa perspectiva, observa-se claramente que 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.

Visto isso, a ampliação das metodologias para o trabalho com O.P na geração de nativos digitais demanda inovações. O uso da gamificação e de outras ferramentas da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) são alternativas que tem se mostrado interessantes na aprendizagem ativa e que podem ser testadas quanto a sua viabilidade nesse tipo de processo.

A gamificação vem sendo trabalhada como estratégia de apoio à aprendizagem em instituições como escolas e universidades, bem como em empresas e organizações. Trata-se, nas palavras de Jorge e Sutton (2016, p. 104), de “uma estratégia holística, capaz de engajar os indivíduos organizacionais até fora dos limites do ambiente interno das organizações”. O estabelecimento de uma narrativa de gamificação permite criar um envolvimento entre os jogadores e envolvê-los emocionalmente no processo.

Os autores apontam que a gamificação vai ao encontro com características das gerações que nasceram e cresceram em contato maior com a tecnologia, uma vez que essa familiaridade com essas ferramentas resulta em mudanças comportamentais. Entre os tipos de *games*, os simuladores apresentam uma proposta de simular situações reais em determinados contextos, combinando características de jogo com situações que se almejam vivenciar, contribuindo para uma experiência mais próxima da realidade profissional.

Massi (2017) defende que a gamificação pode ser uma metodologia inovadora na educação “criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento, proporcionando graus de imersão e diversão que dificilmente são atingidos pelos métodos tradicionais” (p. 20). Esse tipo de intervenção permite que o sujeito interaja e se relacione de forma ativa com o que se espera que ele aprenda. No caso do seu uso na orientação profissional, esse ambiente lúdico seria utilizado para criar um espaço do “como se”, ambiente em que o sujeito vivencia diferentes papéis, semelhante ao que é desenvolvido no psicodrama, abordagem criada por Jacob Levy Moreno.

Araújo e Carvalho (2018) pontuam um aspecto importante para a compreensão do que é de fato a gamificação, destacando uma característica essencial que é “aplicar *design* de jogo a contextos que não são de jogos” (p. 254). Essa propriedade permite que sejam alcançados objetivos intrínsecos ao processo educativo: envolvimento dos alunos, motivação para a ação, desenvolvimento da aprendizagem e resolução de problemas.

Na gamificação empregada na orientação profissional, o modelo *Octalysis* criado por Chou (2015 *apud* ARAÚJO; CARVALHO, 2018), pode ser utilizado para desencadear a motivação e o envolvimento dos orientandos com o processo proposto. De acordo com as autoras, o modelo consiste em oito componentes: sentido épico e vocação, desenvolvimento e realização, capacidade criativa e feedback, propriedade e posse, influência social e relacionamentos, escassez e impaciência, imprevisibilidade e curiosidade, perda e prevenção. A associação destes elementos permite que sejam recriadas condições para que a motivação se desenvolva. O desafio seria então agregar esses elementos da gamificação em intervenções que permitam a ampliação do autoconhecimento e o desenvolvimento da identidade profissional entre os estudantes da EPT.

4. Conclusões

A utilização da gamificação em processos grupais de orientação profissional é apontada como uma possibilidade de inovação na área, cujo objetivo é facilitar, através da experiência do jogo, desafios que podem ser enfrentados em determinadas áreas profissionais. Essa proposta é apontada como uma inovação para a área de O.P a partir da observação de que boa parte do público-alvo assistidos por esses serviços é composto por adolescentes e jovens nativos digitais.

Diante dessa realidade, a gamificação bem como outros instrumentos tecnológicos, como softwares e aplicativos, constituem tentativas de acompanhar os avanços rápidos da tecnologia e das gerações que nascem e crescem em contato direto com ela.

Apoiado na discussão dos autores citados e nas reflexões suscitadas, pode-se concluir que a gamificação apresenta características que sinalizam para a viabilidade da proposta de combiná-la à atividade de orientação profissional, no intuito de tornar esse processo mais envolvente e ativo para o estudante orientando.

Longe de esgotar a temática, esse trabalho apenas aventa possibilidades de experimentar o design de jogos em processos de orientação profissional e necessita de experimentações práticas para se verificar sua viabilidade operacional.

Referências

ARAÚJO, Inês; CARVALHO, Ana Amélia. Gamificação no Ensino: casos bem sucedidos. In: **Revista Observatório**, Palmas, v.4, n.4, p.246-283, 2018. Disponível em: <<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/4078>>. Acesso em: 14 ago. 2018. DOI: <https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n4p246>

BARATO, Jarbas Novelino. Conhecimento, trabalho e obra: uma proposta metodológica para a Educação Profissional. **B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof**, v. 34, n. 3, p. 4–15, 2008. Disponível em: <<http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/262%3E>> Acesso em 15 de ago 2018.

GONZÁLEZ REY, Fernando Luis. Diferentes abordagens para a pesquisa qualitativa; fundamentos epistemológicos. **Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios**. Tradução Marcel Aristides Ferrada Silva; Revisão técnica: Fernando Luis González Rey – São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

GUIMARÃES, Ailton Vitor. Trabalho e Educação Profissional e Tecnológica. In: **Revista pedagógica**, Chapecó, v. 18, n. 39, p. 196-228, set./dez. 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.22196/rp.v18i39.3622>. Disponível em <<https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/3622>>

JORGE, Carlos Francisco Bitencourt; SUTTON, Michael J. D. Games como estratégia na construção e gestão do conhecimento no contexto da inteligência organizacional. **Rev. Perspectivas em Gestão e Conhecimento**, João Pessoa, v.6, número especial, p.103-118, 2016. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc>>. Acesso em: 14 ago. 2018

LISBOA, Camila Pereira. Uma experiência de orientação profissional no contexto de políticas públicas. **Revista Brasileira de Orientação Profissional**. Belo Horizonte, v.18, n.1, p.105-114, 2017. Acesso em: 20 ago. 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.26707/1984-7270/2017v18n1p105>

MASSI, Maria Lúcia Gili. Criação de objetos de aprendizagem gamificadas para uso em sala de treinamento. **Revista Científica Hermes**, n.17, p.18-35, 2017. Disponível em: <<http://www.fipen.edu.br/hermes1/index.php/hermes1/article/view/304>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

OLIVEIRA, Vinícius dos santos. Orientação profissional na escola: possível relação entre teoria escolar e prática profissional. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 13, n.2, p. 82-86, 2016. Acesso em: 20 ago. 2018. DOI: [10.5747/ch.2016.v13.n2.h255](https://doi.org/10.5747/ch.2016.v13.n2.h255)

SANTOS, Marina Moura; LUNA, Iuri Noves; BARDAGI, Marucia Patta. O desafio da orientação profissional com adolescentes no contexto da modernidade líquida. **Revista de Ciências Humanas**, v. 48, n. 2, p. 263-281, 2014. Acesso em: 20 ago. 2018. <http://dx.doi.org/10.5007/2178-4582.2014v48n2p263>

VIEIRA, Josimar Aparecido; VIEIRA, Marilandi Maria Mascarello. Formação integrada do ensino médio com a educação profissional: o que dizem as pesquisas. **Revista Thema**, v.13, n.1, p.79-92, 2016. Disponível em: <<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/287>> Acesso em 15 ago 2018. DOI <http://dx.doi.org/10.15536/thema.13.2016.79-92.287>>. Acesso em: 20 ago. 2018.