

A ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA VIVENCIADA ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

PROFESSIONAL GUIDANCE IN PROFESSIONAL AND TECHNOLOGICAL EDUCATION
EXPERIENCED THROUGH GAMIFICATION:
A PROPOSAL FOR INTERVENTION

Yane Ferreira Machado¹

IFSertão Pernambucano - Brasil
E-mail: yaneferreirapsi@gmail.com

RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta de intervenção em processos de Orientação Profissional (OP) desenvolvida a partir de estratégias de gamificação e direcionada para estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Esta surge a partir da necessidade de desenvolver metodologias de trabalho em OP que possam ser mais envolventes para os orientandos e conectadas com a realidade vivenciada na sociedade e no mundo do trabalho. Diante disto, o objetivo é discutir uma proposta metodológica de OP apoiada na gamificação e direcionada para a EPT. Essa é uma pesquisa de campo em andamento, baseada em entrevistas, questionários sobre a escolha profissional e percepção sobre o processo de OP em formato de jogo, que tem o intuito de engajar e provocar a sensação de imersão na realidade da área profissional que os discentes estão estudando. Como resultados preliminares tivemos a percepção dos professores e profissionais técnicos de que o instrumento pode promover o diálogo e a integração entre disciplinas do curso, bem como alguns deles manifestaram o interesse em utiliza-lo futuramente e o percebem como uma aproximação com a cultura juvenil. Entre os estudantes, a proposta foi recebida com surpresa e comparada às concepções tradicionais de OP. Acreditamos que experiências mais próximas da realidade profissional podem proporcionar ao estudante a imersão na realidade laboral daquela que poderá ser sua futura profissão. Assim, consideramos a gamificação como recurso importante neste sentido, como também várias outras atividades que permitam a aproximação teórica e prática são elementos importantes no processo de amadurecimento da identidade profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Orientação Profissional. Educação Profissional e Tecnológica. Gamificação. Jogos. Desenvolvimento Profissional

ABSTRACT

This paper presents a proposal for intervention in Vocational Guidance (OP) processes developed from gamification strategies and directed to students of Professional and

¹ Mestra em Educação pela Universidade Estadual de Maringá. Pedagoga na Rede Municipal de Ensino no Município de Japurá-Pr.

Technological Education (PTE). This arises from the need to develop working methodologies in PB that can be more engaging for the students and connected with the reality experienced in society and the world of work. Given this, the objective is to discuss a methodological proposal based on gamification and directed to PTE. This is an ongoing field research, based on interviews, questionnaires about professional choice and perception about the OP process in game format, which aims to engage and provoke the sensation of immersion in the reality of the professional area that students They are studying. As preliminary results we had the perception of teachers and technical professionals that the instrument can promote dialogue and integration between course subjects, as well as some of them expressed interest in using it in the future and perceive it as an approximation with youth culture. Among the students, the proposal was received with surprise and compared to the traditional conceptions of PB. We believe that experiences closer to professional reality can provide students with immersion in the working reality of what may be their future profession. Thus, we consider gamification as an important resource in this sense, as well as several other activities that allow the theoretical and practical approach are important elements in the process of maturing professional identity.

KEYWORDS: Professional Orientation. Professional and Technological Education. Gamification. Games. Professional Development.

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de programas em Orientação Profissional (OP) tem ganhado relevância para o contexto educacional e o mundo do trabalho. Entre outros fatores que influenciam para a importância da OP, podemos elencar a complexidade e variedade de carreiras que temos atualmente, a necessidade de otimizar o acesso à educação, e diplomação com êxito para a formação profissional, bem como na preparação do orientando para lidar com as mudanças que ocorrem no mundo do trabalho.

Também tem ocorrido mudanças consideráveis no perfil comportamental do público que busca os serviços de OP e nos motivos que levam os sujeitos à essa busca (SANTOS; LUNA; BARDAGI, 2014). A apresentação de novos questionamentos tem impulsionado a área da OP no desenvolvimento de outros olhares e novas metodologias, na tentativa de dar conta das demandas emergentes.

Em face destas questões, o presente trabalho tem como o objetivo discutir uma proposta metodológica de OP apoiada em elementos da gamificação para a construção de processos direcionadas para estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

Essa proposta surge com o intuito de provocar reflexões sobre as lacunas existentes entre as técnicas tradicionais da OP e as necessidades de interação, comunicação e principalmente de aproximação com um público cada vez mais influenciado pela tecnologia, que pensa e se relaciona de forma diferente dos jovens de décadas passadas, e que por tanto demandam intervenções que possam ir de encontro com suas necessidades.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Zatt et al. (2017), o estudo da orientação de carreira teve início na ciência psicológica a partir de um viés objetivista e de enfoque estatístico, muito direcionado a seleção de recursos humanos e acompanhado de posturas diretivas por parte dos profissionais, restando ao orientando um papel passivo.

Apenas a partir de 1950 é que passaram a ocorrer algumas mudanças nesse paradigma, influenciadas pelas ideias desenvolvimentistas (ZATT et al., 2017). Essa proposta apregoava uma atitude mais compreensiva e de menor diretividade, na qual o orientador passa a prestar apoio ao desenvolvimento profissional do sujeito, não se restringindo apenas a apontar a escolha de uma profissão.

Entretanto, várias décadas depois, ainda não existe unanimidade quanto ao melhor recorte e abordagem para a realização de processos de OP (AMBIEL; CAMPOS; CAMPOS, 2017), que possa reunir os aspectos que influenciam na escolha, manutenção e desenvolvimento profissional dos sujeitos, tais como: personalidade, influência familiar, apelo social e econômico, entre outros.

Direcionando o olhar sobre as necessidades de trabalhar a OP com os jovens na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), é possível ter uma visão mais ampla acerca do desafio que se apresenta, e também do campo fértil para essa atuação.

Os estudantes da EPT são em grande número sujeitos nascidos após a popularização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e isso se traduz em mudanças comportamentais que afetam inclusive a forma como é pensada a OP para este público.

De acordo com Santos, Luna e Bardagi (2014) a OP com adolescentes precisar adotar novas configurações, para tentar dar conta dessa demanda em um contexto de modernidade líquida. Essa perspectiva da liquidez moderna colocada pelas autoras foi abordada inicialmente pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman em vários trabalhos, é marcada “pela efemeridade, o distanciamento e a superficialidade de conhecimento e entendimento dos sujeitos acerca do mundo e de si mesmos, geradas pelos impedimentos e pela falta de estímulo à reflexão” (SANTOS; LUNA; BARDAGI, 2014, p.263).

Nesse sentido, 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 a longo prazo e identidades flexíveis.

Continuando nesta linha de pensamento, as autoras supracitadas indicam que esse estilo de funcionamento nas novas gerações traz dificuldades no planejamento profissional e da vida, bem como fragilidade das decisões profissionais tomadas na adolescência.

Desta forma, a orientação precisa ser pensada como uma ferramenta facilitadora do processo de decisão e amadurecimento da escolha profissional. O desafio consiste então em desenvolver métodos educativos e de OP congruentes com as características deste público, e

espera-se que isto possa contribuir para a organização de um projeto de vida e facilite as primeiras escolhas profissionais do jovem estudante.

De acordo com o Maran e Paixão (2019), a EPT seria um ambiente perfeito para fazer essa integração entre a educação, o mundo do trabalho e a formação de um cidadão crítico, capaz de estabelecer um posicionamento com maior autonomia frente às demandas produtivas do capitalismo e o seu projeto de vida, haja vista a sua proposta pedagógica voltada para a perspectiva da formação omnilateral, em que interessa não apenas o desenvolvimento técnico para o trabalho, mas também o aprimoramento das dimensões humanas e do senso crítico do sujeito em formação.

Todavia, as autoras salientam que essa integração se dá muito mais em termos teóricos, já que na prática essa articulação não se mostra de forma consistente. Para elas, a OP seria um momento um grande potencial para instrumentalizar os estudantes em relação a capacidade de definir suas escolhas e a identidade profissional.

Na opinião das autoras supracitadas, a abordagem socio-histórica seria a mais coerente, em detrimento das abordagens clínica e psicométrica, para a compreensão da sociedade de forma dinâmica e dialética, e capaz de articular os elementos externos e internos que compõe o universo de cada sujeito. Seria também mais adequada aos pressupostos da EPT, na integração dos elementos necessários à preparação dos sujeitos para a escolha e inserção no mundo do trabalho.

A partir desta compreensão, chegamos ao entendimento de que as configurações da sociedade contemporânea e dos jovens nascidos neste cenário, solicitam formas mais dinâmicas e integrativas para os processos de OP. De certa forma, é possível perceber que essa perspectiva pode ser incorporada na OP através de jogos, sites, aplicativos, dinâmicas de grupo, role play, entre outros.

A utilização de Gamificação pode ser um elemento a mais para contribuir com a integração entre os conhecimentos teóricos adquiridos durante a formação e as demandas da rotina de trabalho do profissional da área elencada para o desenvolvimento da OP, agregando elementos que tornam a experiência do processo de OP mais próxima da realidade, como por exemplo, através de desafios, competições e simulações.

A gamificação como estratégia de apoio para a OP, pode ser uma outra maneira para gerar um ambiente lúdico e torná-la um processo mais vivencial, um espaço de simulação em que o estudante poderá experimentar e desenvolver papéis profissionais em um ambiente controlado.

Massi (2017) aponta o uso de jogos na educação como uma estratégia para manter os aprendizes envolvidos e motivados, uma vez que o ambiente lúdico cria o envolvimento necessário para que os jogadores se sintam desafiados e procurem desenvolver e testar suas habilidades.

A autora considera que 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 que ele aprenda.

Busarello (2016), reforça a expectativa em relação a combinação da OP com a gamificação, pois considera que diante das novas gerações, “a gamificação pode ser entendida como uma teoria pedagógica contemporânea, mais eficiente do que teorias anteriores” (BUSARELLO, 2016, p.39). Contudo, o autor é cuidadoso em relação ao uso indiscriminado deste recurso, distinguindo que ela também pode ser utilizada com um viés mercadológico, por exemplo no contexto comercial.

Se considerarmos a OP como um processo e que o estudante da EPT no ensino médio integrado está desenvolvendo a sua formação profissional em uma área específica, podemos enxergar algumas aproximações entre a OP e a gamificação.

Tanto a gamificação como o desenvolvimento de uma carreira profissional podem seguir diferentes caminhos para chegar ao seu objetivo. Esses caminhos podem trazer muitos ensinamentos e sobretudo a experiência que agrega mais maturidade às decisões tomadas daquele momento em diante. Busarello (2016) reforça isso ao dizer que como 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. Se for considerado este tópico com as atividades em grupo, os caminhos podem ainda ficar mais variados” (BUSARELLO, 2016, p.39).

O desafio é 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, de modo que o trabalho possa ser uma forma de realização pessoal, econômica e social para esses futuros profissionais, não apenas fonte de renda para manutenção e subsistência.

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada na construção deste trabalho foi a Revisão Sistemática de Literatura - RSL, baseada em Oliveira e Gomes (2015). Os resultados desta RSL podem ser encontrados nos trabalhos de Machado e Oliveira (2018) e Machado e Oliveira (2019). A metodologia de coleta de dados também compreende a investigação exploratória, que faz parte da pesquisa de campo ainda em desenvolvimento.

Foram realizadas entrevistas com servidores docentes e técnico-administrativos em educação, além intervenções com estudantes do Ensino Médio Integrado a um curso profissionalizante na área da construção civil e alunos egressos do curso, em uma instituição de ensino no interior do Estado do Ceará. Por se tratar de pesquisa envolvendo seres humanos, foi feita a submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), obtendo aprovação através do parecer nº3.360.633.

Foram coletadas informações junto aos profissionais (docentes e técnicos) através de entrevista semiestruturada, no intuito de compreender a dinâmica de trabalho, as especificidades e atribuições da área profissional escolhida para a pesquisa. Esse momento foi a fase de coleta de requisitos necessários à construção da narrativa do jogo.

O material coletado na fase de entrevista foi transcrito e analisado através da técnica de análise do conteúdo (BARDIN, 1977). De acordo com a autora, essa técnica permite a análise quantitativa e qualitativa, nessa primeira abordagem fundamenta-se na frequência com que determinados elementos aparecem nas falas. A segunda forma de abordagem contempla os indicadores suscetíveis a inferências, seja pela presença ou ausência dos elementos nas falas dos participantes (BARDIN, 1977).

A partir destas informações, está sendo desenvolvido um processo de OP com estratégias de gamificação, que se materializará através de um jogo chamado GamIFique-Orientação Profissional com Jogos. Esse artefato é composto por três fases, reunindo questionamentos com nível crescente de dificuldade, baseado na estrutura curricular do curso, no perfil dos egressos do curso e no perfil profissiográfico do profissional.

O objetivo desta intervenção experimental é, através do processo de OP com gamificação, proporcionar a sensação de imersão do orientando na realidade vivenciada pelo profissional no exercício de sua profissão, através do confronto com perguntas e desafios que o trabalhador da área pode enfrentar na sua atuação.

Assim, esperamos avaliar a aceitação ou não deste tipo de recursos para o trabalho em OP com estudantes da EPT. Para aprofundar a sensação de imersão em um ambiente real da construção civil, foram elencados elementos da dinâmica e da mecânica do jogo baseados nas características, cenários e linguagem próprios desta área de atuação.

A partir da aplicação deste recurso estimamos que seja possível avaliar como os jovens estudantes sentem-se mais engajados e pertencentes ao processo de OP, abrindo caminhos para avançar no sentido do desenvolvimento de metodologias mais integrativas e capazes de envolver os estudantes. Caso a experiência seja exitosa, poderá servir como modelo para basear intervenções deste tipo em outras áreas profissionais.

Para uma análise também quantitativa dos resultados desta pesquisa, optou-se pela aplicação de questionários de percepção pré e pós intervenção, afim de obtermos também resultados mensuráveis estatisticamente.

Para o contato inicial com os estudantes público-alvo da pesquisa, optou-se pela realização de um grupo focal sobre o tema Orientação Profissional, para ouvir o que eles pensam ou conhecem a respeito da O.P, quais suas experiências e como esse processo de orientação pode auxiliar no autoconhecimento e desenvolvimento profissional.

A escolha deste método deve-se a capacidade assinalada por Flick de "tornar aparente o modo como as atitudes ou avaliações são desenvolvidas e modificadas" (FLICK, 2013, p.119). O autor indica ainda que nessa situação de pesquisa, é bem provável que os participantes se expressem mais do que em uma entrevista individual.

4. RESULTADOS

Por se tratar de uma pesquisa ainda em desenvolvimento, os resultados obtidos são parciais. Entre os profissionais docentes e técnicos-administrativos, a proposta de intervenção foi recebida com entusiasmo e considerada uma forma de envolver e engajar os estudantes, além de ser visto como um instrumento que pode promover o diálogo e a integração entre várias disciplinas do curso profissionalizante.

Entre os entrevistados nenhum deles faz uso de jogos ou gamificação como recurso educacional, mas veem na presente pesquisa um estímulo para aprenderem a utilizar estes recursos e se aproximarem da cultura juvenil. Eles destacam ainda o uso de softwares e aplicativos como recursos tecnológicos presentes em várias disciplinas da formação técnica dos estudantes.

Outra questão relevante mencionada é a ausência de estágio curricular na formação destes estudantes, sendo levantada a hipótese de que a falta desse contato com o mundo do trabalho influencia na verticalização da formação voltada para áreas diversas daquela de formação técnica.

Entre os estudantes, a proposta de OP com gamificação foi recebida com surpresa e até um certo estranhamento, que fez os estudantes questionarem quanto as vantagens deste método em detrimento daqueles tradicionalmente utilizados na educação, como por exemplo, ser avaliado através de prova escrita ou relatório. Entretanto, com a coleta das percepções prévias e posteriores à aplicação completa da intervenção será possível fazer uma análise qualitativa e estatística dos resultados obtidos.

Outro aspecto observado entre os estudantes, foi a associação da OP aos modelos tradicionais de escolha profissional, que direcionam o orientando para áreas do conhecimento específicas, assim como a expectativa de que o modelo de intervenção fosse individualizado, em detrimento do trabalho com grupos, como foi proposto na pesquisa.

Ao ser exposto que o objetivo do processo de OP com gamificação é na verdade, promover um espaço de imersão dentro da área de formação em que eles se encontram, aproximando o conhecimento teórico da realidade prática que o profissional enfrenta, os estudantes mostraram-se surpresos, haja vista que naquele momento o foco da atenção de muitos deles é o ensino propedêutico.

Essa percepção vai de encontro ao que é apontado na sistematização das discussões feitas no Seminário "Desafios e Perspectivas no Itinerário de Formação Técnica e Profissional" (BRASIL, 2018). Nesse documento são apontados forças e desafios que a EPT apresenta nacionalmente, bem como suas aproximações e diversidade nas esferas municipal, estadual e federal. Assim, cabe frisar que:

"O curso técnico, por sua organização curricular distinta e por sua natureza profissional, exige uma metodologia de avaliação que abarque outras dimensões, que não se limitam aos conhecimentos propedêuticos. A EPT exige, tal como no ensino superior, a avaliação de conhecimentos e

habilidades específicas, da dimensão do saber fazer, dos cenários de prática, além da avaliação institucional das escolas, da formação do corpo docente e da equipe técnica, da empregabilidade, entre outros” (BRASIL, 2018, p.28)

Essa indicação de que a EPT demanda formas de avaliação que envolvem competências do saber fazer e dos cenários de prática, vai de encontro com a intervenção proposta, tanto do ponto de vista de que possa ser utilizada para favorecer a eficácia e otimização dos processos de OP, assim como possa estimular no estudante, a reflexão e empoderamento em relação às suas escolhas profissionais, permitindo assim, a experimentação e a imersão na sua área de formação profissional, apresentando-lhes um recorte das atividades que poderão ser desempenhadas a partir de sua habilitação no curso, antecipando de forma controlada desafios que poderão enfrentar no seu cotidiano laboral.

Embora os resultados obtidos sejam preliminares, estimamos que essa pesquisa possa favorecer diferentes sujeitos envolvidos na formação profissional, a saber: os estudantes que irão vivenciar a experiência; os professores que poderão utilizar adaptações deste recurso para enriquecer a interlocução entre diferentes disciplinas da formação técnica; e o serviço de apoio psicopedagógico ou serviços equivalentes nas instituições de Ensino, que poderão replicá-lo ou promover adaptações de acordo com as suas necessidades.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de desenvolver a OP utilizando estratégias de gamificação nasce da busca por metodologias que apoiem o estudante no processo de reflexão e amadurecimento das escolhas profissionais, repercutindo sobre a otimização dos recursos pessoais e financeiros empregados na formação acadêmica, melhoria das taxas de sucesso na área, a diminuição da retenção e evasão acadêmica, trazendo também a contribuição para a satisfação do profissional com suas escolhas nesse âmbito.

Acreditamos que as experiências mais próximas da realidade profissional podem proporcionar ao estudante a imersão na realidade laboral daquela que poderá ser sua futura profissão. Em face disto, consideramos não só a gamificação como um recurso importante neste sentido, frisando que o estímulo aos estágios, experiências de trainee, visitas técnicas, tutorias, comunidades de prática, role play, estudos de caso, entre outros, podem ser elementos importantes no processo de amadurecimento da identidade profissional.

A compreensão do relacionamento entre o sistema capitalista, a educação profissional e o mundo do trabalho é necessária para que possamos perceber de forma mais aprofundada, a influência desses fatores sobre a escolha profissional dos jovens e a permanência na profissão eleita por cada um.

Valorizar a importância que as dimensões educação e trabalho tem para o desenvolvimento pessoal dos jovens, em processo de construção e reconhecimento de suas habilidades, competências e fragilidades, é por tanto, perceber o quanto a juventude é atravessada pelas demandas que emergem nesse âmbito e das quais não pode se desvincular.

Longe de esgotar a discussão, este trabalho procura muito mais apresentar uma proposta de trabalho e provocar a reflexão dos sujeitos envolvidos no processo educacional e mais precisamente na orientação profissional desenvolvida na educação profissional e tecnológica.

REFERÊNCIAS

AMBIEL, Rodolfo A. M.; CAMPOS, Maria Isabel de; CAMPOS, Priscilla Perla T. Von Zuben. Análise da Produção Científica Brasileira em Orientação Profissional: Um Convite a Novos Rumos. **Psico-USF**, Itatiba, v. 22, n. 1, p. 133-145, 2017. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1413-82712017220112>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BRASIL. Ministério da Educação. **Desafios e Perspectivas no Itinerário de Formação Técnica e Profissional no Ensino Médio**. 2018. Disponível em <<http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/Sistematiza%C3%A7%C3%A3o%20do%20Semin%C3%A1rio%20de%20Desafios%20e%20Perspectivas%20no%20Itiner%C3%A1rio%20de%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20T%C3%A9cnica%20e%20Profissional%20no%20Ensino%20M%C3%A9dio.pdf>>

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016, 126 p.

FLICK, Uwe. **Introdução à Metodologia de Pesquisa**: um guia para iniciantes. Tradução: Magda Lopes. Revisão Técnica: Dirceu da Silva. Porto Alegre: Penso, 2013.

OLIVEIRA, Francisco Kelsen; GOMES, Alex Sandro. Uma revisão sistemática da literatura sobre ferramentas de autoria de IMS-LD. **Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2015), CBIE-LACLO 2015**. DOI: 10.5753/cbie.sbie.2015.376 Acesso em: 14 jan. 2019.

MACHADO, Yane Ferreira; OLIVEIRA, Francisco Kelsen. Orientação profissional e Gamificação: uma articulação possível? **Anais do I Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnológica do IFSul**, Charqueadas, 2018. Disponível em <https://doity.com.br/anais/i-seminario-nacional-de-ept/trabalho/72797> Acesso em 10 jun. 2019.

_____. Orientação Profissional, Gamificação e Educação Profissional e Tecnológica: Uma Revisão Sistemática de Literatura. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, v. 3, n. 1, 2019. Disponível em <<http://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/1279>> Acesso em 24 jul 2019.

MARAN, Zélia Magalli Brandielli; PAIXÃO, Márcia Valéria. As concepções e controvérsias da formação integrada: a orientação profissional como possível integradora da educação profissional e tecnológica e o mundo do trabalho. **Revista Mundi Sociais e Humanidades**.

Ensino em Foco, Salvador, v.3, n.6, p. 96-105, set. 2020.

Curitiba, PR, v.4, n.1,47, jan/jul, 2019. Disponível em <http://dx.doi.org/10.21575/25254774rmsh2019vol4n1798> Acesso em 25 ago. 2019.

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.

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. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.5007/2178-4582.2014v48n2p263>> Acesso em: 20 ago. 2018.

ZATTI, F., LUNA, I. N., SILVA N., & FEIGEL, G. L. R. (2017). Desenvolvimento de carreira de estudantes durante a graduação: Análise de fundamentos epistemológicos em estudos nacionais. **Revista Psicologia: Organizações e Trabalho**, 17(3), pag.150-158. Disponível em <[10.17652/rpot/2017.3.13269](http://dx.doi.org/10.17652/rpot/2017.3.13269)> Acesso em: 10 ago. 2018.